PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





Final Fantasy IX

Cool Boarders 2001

Knockout Kings 2001

The Mummy

Blade



Glavna nagrada u našoj nagradnoj igri

Metropolis Street Racer

Dreamcast

Unreal Tournament

PlayStation 2

HITMAN Codename 47





PC CD-ROM

broj 9 • godina I
cena: 99 dinara
CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



Poslednje kolo velike nagradne igre • Poster • Vesti • Trikovi

Biramo najbolje igre 2000 • Novi dodaci • Pomagajte drugovi

Majstor Raša: Dual Shock kontroler na PC • Rešenje: Fear Effect

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?



360 MODENA RACING WHEEL

Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama.



bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zozi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Satori Jo, Galeb, Petar Mišič

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte strane 37 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. JANUARA 2001.



reč urednika

"Veju veju pahulje, sneg po staklu šara, stiže nova godina, a odlazi stara" (ili nešto tome slično, koliko me sećanje služi).

Jeste, istina je, evo već nama nove godine. Doduše, pahulje još ne veju, ali je zato prava mećava novih igara. Ovo je vreme kada nas proizvođači zatrpavaju svojim najboljim ostvarenjima, jer je poznato da se u ovo doba godine najlakše rastajemo s novcem. Posebno su ažurni bili proizvođači platformi, i to onih sa likovima iz najpoznatijih crtaća, tako da su nam se na našim konzolama pridružili i Pera Detlič, Duško Dugouško, Patak Dača, Aladin ...

Pokušali smo da se prisetimo i ostalih dobrih igara koje su izašle tokom ove godine, i kako nismo mogli da se opredelimo koje su igre najbolje, rešili smo da taj izbor prepustimo vama. Napravili smo kategorije, predlozili po 5 igara, a na vama je da ih izabrete. U sledećem broju svi ćemo znati koje su to igre obeležile 2000.

Pošto smo svi u novogodišnjem raspoloženju i želimo da obradujemo svoje najbliže poklonima, i mi smo pripremili nešto za vas. U toku je poslednje kolo naše velike nagradne igre i oni najsrećniji će godinu početi bogatiji za neku od super vrednih nagrada: PlayStation 2, volan, PlayStation, kontroler ... Zato šaljite vaše kupone i čekajte Deda Mraza.

Još uvek se ne smiruju strasti oko uvođenja PC igara u naš časopis. Jedni nas podržavaju, drugi ne. Još jednom ponavljamo: mi smo časopis o konzolama i takav ostajemo. Čak i najpoznatiji i najveći časopisi u svetu kao što su EGM ili GamePro imaju mali deo posvećen PC igrama.

Da bi pomirio ova dva zavađena sveta, Majstor Raša je pripremio nešto specijalno: kako da priključite svoj Dual Shock kontroler na PC. Tako će valjda svi biti zadovoljni.

Ispred ljudi koji stoje iza našeg časopisa svim čitaocima želim sretnu Novu godinu i puno sati provedenih uz nove igre i naravno naš i vaš časopis!

D Wolf

P.S. Zbog gužve u štampariji do nekih od vas časopisi će stići bez zaštitne folije. Ne brinite se, nisu zaraženi!!!











sadržaj



Sony Playstation



PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color

Dreamcast



PC

Spisak oglašivača :

nagradna

Evo nas i u zadnjem kolu naše velike nagradne igre, krcate izuzetno vrednim nagradama. Da biste postali vlasnik nekih od njih, bilo je potrebno je da nas redovno čitate u predhodna 3 broja i sakupljate nagradne kupone, ukoliko želite neku od glavnih nagrada, ili odgovorite na nagradno pitanje, za neku od mesečnih nagrada. Uz malo sreće, postaćete ponosni vlasnik PlayStation 2 konzole, volana, analognog kontrolera ili neke druge od preko 150 nagrada. Evo šta smo sve pripremili za vas:

2. NAGRADA
PlayStation konzola





4 X
PSX memorijska kartica



1. NAGRADA
PlayStation konzola



4 X
PSX analogni kontroler



4 X
PSX šolje



4 X
PSX torba

Ukoliko vas zanimaju nagrade iz naše mesečne nagradne igri, odgovorite na pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Za sve one koje bi želeli nešto više, recimo volan, potrebno je da iseku kupon iz ovog i predhodna 2 broja, sva 3 spakuju u kovertu i pošalju na našu adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,
sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRU

Zbog prestanka emitovanja emisije BONUS NIVO na BK televiziji, veliko izvlačenje biće obavljeno 12. januara 2001. u prostorijama časopisa. Zato požurite i zgrabite vašu sreću.

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

KAKO GLASI 3. PITANJE POD OPCIJOM 2 NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?

bonus velika nagradna igra
KUPON 3

ka igra



3. NAGRADA
Mobilni telefon

4. NAGRADA
volan za PlayStation



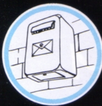


40 X
PSX igara

20 tromesečnih pretplata na list bonus
20 majica bonus
20 kačketa bonus
30 majica FRUIT OF THE LOOM

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 8

PSX šolja	Miloš Marinković, Požarevac
PSX disk:	Saša Ljubičić, Irig
	Miloš Vasojević, Beograd
	Stefan Radosavljević, Pirot
	Stefan Novaković, Beograd
	Nenad Novaković, Odžaci
	Miroslav Kocaj, Sremska Kamenica
	Zoran Đorđević, Novi Beograd
	Stevan Janković, Beograd
	Nikola Gacin, Zemun
	Zoran Radunović, Podgorica



mi i vi na ti

BAGERISTA

✉ **Opako ste me razočarali**

zbog jednomesečnog kašnjenja časopisa. Ajde pet, pa i deset, ali mesec dana, to je stvarno previše. Što se tiče Bonusa, zadnji broj je za svaku pohvalu. Dobro je što ste napravili mesta za PC igre, a i poster je cool. I meni je žao što je Miljan Lakić morao da ode. Za utehu, recite mu da mu je dobar mobilni. Ukoliko i sledeći broj bude kasnio, i mi (čitaoci Bonusa) ćemo dovesti Velju s bagerom. Samo vas gledamo!

Mihajlo Vukićević

bonus Mislio sam da sam dovoljno napisao o tome, ali evo još jednom: izvinjavam se svim čitaocima zbog jednomesečnog kašnjenja broja. Naravno, mi smo mogli da izađemo i sa pet ili deset dana zakašnjenja, ali bi se u tom slučaju termin izlaženja, na koju su već svi navikli, poremetio. U tom slučaju bi izašli 1. ili 5. u mesecu, a svi bi nas očekivali 25. kao i svakog meseca. To je najvažniji razlog kašnjenja. Neće se više ponavljati, pa verujem da neće ni biti potrebe za bagerom.

PISMO IZ CRNE GORE

✉ **Prvo da vam kažem**

da ste najbolji mada to i sami znate. Imam nekoliko pitanja:
1. Pisali ste prije dva broja o bleem! emulatoru za Dreamcast. Dakle PlayStation igre se mogu igrati na njemu. Da li igre koje koriste multitap (CTR,FIFA) mogu da se igraju na Dreamcastu u četvoro.
2. Gdje se može uplatiti Sega-net?
3. Zašto ja sa primorja ne mogu da dobijem servis 041/20 20 20?
4. Ko je vaš favorit: Dreamcast ili PS2 u trenutku izlaženja istog?
5. Zašto ste stavili PC igre kad većina igrača ne podržava to?
6. U prošlom broju bilo je riječi o tome da stavljate po jedan CD u časopis. U potpunosti se slažem sa time. Tako biste mogli da nam date neke demoe sa igrica koje opisujete u broju. Ako mislite da igrači to neće podržati, sprovedite anketu (demokratija).

igor.b@cg.yu

bonus 1. Bleem! je softwerski emulator koji se učitava sa diska u memoriju i koji "pretvara" Dreamcast u PlayStation. Na žalost, iako Segina konzola već ima 4 priključka za džojstik, one se ne daju prevariti i to se ne može koristiti u igrama. Jedino što nam preostaje je da se nadamo da će u nekoj od narednih verzija i to biti ispravljeno.
2. Na žalost, samo u inostranstvu.
3. Telefonski servis Pobednik je na telefonu 041 koji pripada Telekomu Srbije i koji se posebno tarifira. Upravo to tarifiranje je razlog što se (za sada) servis Pobednik može zvati samo sa teritorije Srbije.
4. U ovom trenutku Dreamcast je favorit.
5. O tome smo već pisali, ali evo još jednom najkraće: cilj nam je da se u Bonusu osim o najnovijim igrama za konzole, možete informisati i o par najboljih igara za PC. Ne znam čemu tolika panika zbog 5-6 strana. Znači, još jednom, ostajemo časopis za konzole, bez namera da postanemo PC časopis.
6. Kao pravom igračkom časopisu, to je ono čemu mi težimo. Na žalost, to bi veoma opteretilo cenu časopisa, koja je iovako veoma visoka. Još jedna bitna stavka u tome je i dobijanje prava za kopiranje demoa na takav disk. Siguran sam da bi anketa po tom pitanju bila pozitivna, ali za sada ništa od toga.

DREAMCAST

✉ **Zdravo,**

Vaš sam redovan čitalac i imam nekoliko pitanja vezana za Dreamcast.
1. Da li se može nabaviti kopija igre NBA2k1, jer je koliko čujem na 1GB?
2. Da li se kod nas može uzeti Dreamcast kamera i koliko košta?
3. Kako smjestiti MP3 fajlove pošto je VMU ograničena kapacitetom memorije?
4. Kako podesiti parametre za "chat" i da li se mora ići preko Seginog servera?
Puno pozdrava od vjernog čitaoca Andreja iz Banja Luke.

dzoni4@blic.net

bonus 1. Piratske kopije za Dreamcast koje rade pomoću tzv. Boot diska i kopiraju se na običnim diskovima. Sve igre koje su kapacitetom veće od CD-a se jednostavno kopiraju na dva ili više diskova.
2. Kod nas se trenutno ne može nigde nabaviti kamera za Dreamcast, jer se njen izlazak očekuje svaki dan. Sigurni smo da će se odmah posle pojavljivanja u svetu naći i u našim prodavnicama.
3. Slušanje MP3 fajlova na Dreamcast konzoli nema nikakve veze sa VMU. MP3 fajlovi se slušaju direktno sa CD-a na kome se osim muzike nalazi i poseban program koji ih pokreće.
4. Da biste sa nekim "chat"-ovali, morate ići preko Sega-neta.

PLAYSTATION 2

✉ **Zdravo, Bonusovci!,**

Zovem se Petar Novaković, i čitam vas od drugog broja, a pišem vam po prvi put. Imam nekoliko pitanja i predloga za vas:
1. Uvođenje PC igara je pun pogodak i ne izbacujte ih.
2. Kolika je cena Sonija 2 kod nas, posle evropske premijere? Planiram da kupim Sony 2 početkom jula, pa me interesuje mišljenje urednika (a samim tim i cele redakcije) oko toga kolika će biti cena Sonija 2 sredinom 2001.
3. Da li je istina da će biti snimljen Resident Evil Ground Zero film sa Milom Jovović u glavnoj ulozi?
4. Da li se vest iz 7. broja o sprečavanju piraterije za Sony 2 ispostavila kao tačna, i ako jeste da li ćemo ikad moći da igramo kopije na Soniju 2?
I za kraj, puno sreće, i ostanite najbolji!
P.S.: Pozdravite Ur(l)oša Tomića i recite mu da fantastično opisuje igre.

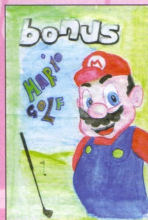
Petar Novaković, Kragujevac

bonus 1. Što se tiče PC igara, mišljenja su podeljena; jedni su za, jedni protiv. Za sada smo ih ostavili, a za kasnije videćemo.
2. PlayStation 2 se za sada kod nas prodaje po ceni od oko 1300 DM, s tim da cena raste, jer ih nema na tržištu. Kada se bude stabilizovalo snabdevanje, cena bi trebala da se ustali negde oko 800-900 DM.
3. Da! Za više informacija pogledaj vesti iz ovog broja.
4. Kopije će sigurno doći na PS2 na ovaj ili onaj način, bez obzira na pokušaje proizvođača da to spreče. Bez brige, samo je pitanje vremena.
P.S. I Uroš pozdravlja tebe.

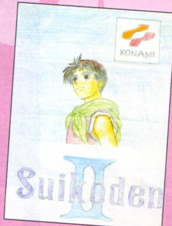
MANJE TRIKOVA

✉ **Zdravo, opet ja!**

Najbolji ste časopis to već znate, ali imam jednu primedbu. Što se tiče



Milovanović Nenad, Smederevo



Prvulović Marko, Zemun



Nikola Jaćimović, Trnava

trikova za PSX1, veoma sam ljut, ako nekom trebaju šifre, neka nazove telefonski servis, pa bih vas zamolio ako može da ubuduće štampate manje šifara za PSX1. Puno pozdrava, stvarno puno, Urošu Tomiću, zato što većinu igara koje on opisuje ja ludim za njima (samo tako čovek, i da opisuješ još bolje igre žanra "avanture i platforme"). I za sam kraj postavio bih vam nekoliko pitanja a to su:

1) Da li će Dreamcast konzola imati daljinski DVD player upravljač?
2) Postoji li volan za PSX 2?
3) I poslednje ali vredno pitanje, kada će izaći nastavak igre ``Deathrap Dungeon 2`` i za koju konzolu?

To bi bilo sve i još jednom puno pozdrava Urošu Tomiću, a naravno i celoj redakciji (ha, ha, ne zaboravljam ja ni ostale).
Unapred hvala!

Mijatović Goran, 34000 Kragujevac

bonus Jedino što bi eventalno moglo da izazove još jednu revoluciju je smanjenje broja trikova, pogotovu za najpopularniju konzolu PSX. Već nam preze bagerom ako opet zakasnimo, zbog PC igara, a mislim da bi smanjenje trikova za PSX bila kap koja bi prelila čašu. Što se tiče odgovora na tvoja pitanja:

1. Koliko mi znamo, neće imati daljinski, što ne mora da znači da ga neće imati neki od kasnijih modela.
2. Skoro svi dodaci koji rade na PlayStationu, rade i na PS2, tako da ih ima dovoljno.
3. Izaći će sigurno, ali nemamo nikakvu informaciju o datumu izlaska.

P.S. Ako nastavljate toliko da pozdravljate Uroša, sigurno će se uobraziti!

Ne prati radnju

✉ **Ćao, opet ja,**

iako prvi put pišem do sada! Nadam se da zbog ove šale moje pismo neće završiti u kanti za otpatke. Zovem se Mrki i želeo bih da vam postavim par pitanja.

1. Da li znate neke šifre za igricu Banjo Kazooie na N64?
2. Posle prelaska Abe Exoddusa na PSX pisalo je da će 2000. godine izaći Abe Munch Oddysey. Da li je izašao ili kada će izaći?
3. Da li znate neke šifre za Tony Hawks Pro Skater 2??

Mrki

bonus 1. Znamo. Šifre za tu igru su objavljene u našem 4. broju na strani 69.
2. Abe Munch Oddysey će izaći, ali ne 2000. i ne na PSX, već na X-Box-u. Vest o tome je objavljena u Bonusu broj 8 na strani 11.
3. Pogledaj trikove iz ovog broja.



Nikola Cvetanović, Niš

Sega - ljubavi moja

✉ **Zdravo redakcijo Bonusa!!!**

Imam 29 godina, i živim na selu u Makcima kod Velikog Gradišta. Inače prvi put sam se upoznao sa video igricama u svojoj osmoj godini u Beču, na Prateru (nacionalni park u Beču). Prvu konzolu sam dobio u dvanaestoj godini života, to je bila Filipsova mašina Video Pak plus. Posle toga sam imao i neke džepne igrice, Nintendov Donkey Konga. A od svojih 16 i 17 godina sam počeo da se družim sa naj, naj, najboljom firmom odnosno sa Seginom osmobitnom konzolom master sistemom. Sećam se nekih super igrica hitova, na primer Rastan, Alex Kid, Golden Axe i drugih. Posle malo imao sam i najpopularniju konzolu (u ono vreme) Sega Mega Drive. Od 95. godine imam i Segu Saturn, koja se nije nešto proslavila (na žalost). Imao sam i PlayStation, koga sam prodao. Imao je i on dobre igrice (i ćorava koka potrefi koje zrno). A sada (možete zamisliti) šta igram, pa ponovo naj, naj, najbolju igračku a to je DREAMCAST. Izvinite ako grešim, ali ne bih rekao, ipak je SEGA iznad svega (mislim na konzole), sve ostalo su loše kopije. Dosta je bilo upoznavanja, sada da pređemo na pitanja, ako smemo!?!

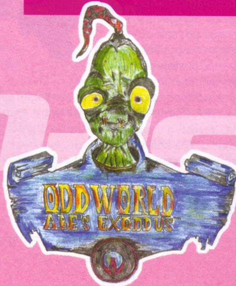
1) Zašto mnogo hvalite taj Play Station?
2) Zašto ne objavljujete više rešenja?
3) Da li stvarno verujete u te gluposti da će Sega da se ugasi sa konzolama?

To bi bilo sve ovoga puta!

Svima pozdrav od Nebojše iz Makca

bonus Svi mi imamo svoje prve ljubavi kojih se rado sećamo. Eh, kad se samo setim Sinclair Spectruma ... Svako vreme ima svoju konzolu ili kompjuter koji je u datom trenutku najbolji. Tako je i sa PlayStationom, koji je kod nas najpopularniji i najzastupljeniji. Nije istina da ga mi preterano hvalimo. Ako pogledate odgovore na pisma čitalaca, primetićete da se tu dosta hvali Dreamcast, koji je po mom mišljenju trenutno najbolja konzola. Zato se i nadamo da će se firma Sega izvući iz problema kojih trenutno ima, a o kojima pišemo u našim vestima. A nemamo više rešenja zbog prostog razloga - nemamo dovoljno mesta u časopisu.

Nemojte samo da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to već znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.

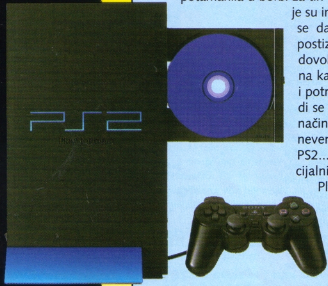


Sokolović Milan, Odžaci



Problemi PS 2 (1)

Simptomatično i zajedničko za pojavu PlayStationa 2 u svim zemljama i regionima sveta je da Sony nigde nije isporučio dovoljno konzola da pokrije potražnju. U Americi su ljudi zauzimali mesto u redovima ispred prodavnica par dana pre premijere, Evropa je dobila mizernih dvestotinjak hiljada konzola, a pretpostavlja se da nikakvih vesti iz Australije nema, zbog toga što se celokupna tamošnja populacija međusobno potamanila u borbi za tih nekoliko konzola koje su im isporučene. Ne zna se da li Sony zaista "ne postizava" da proizvede dovoljno konzola ili ih deli na kašičicu da bi vrednost i potražnja bili veći, ali ljudi se dovijaju na svakakve načine da profitiraju na neverovatnoj popularnosti PS2... Primer: svim potencijalnim kupcima PlayStationa 2 u Severnoj Americi, od strane Biroa za bolji biznis (BBB - Better Bussines Bureau, organizacija koja štiti interese potrošača), upućeno je upozorenje da se čuvaju web lokacija koje tvrde da imaju PS2 konzole na prodaju, s obzirom da su početkom decembra stigle silne žalbe ljudi koji su sa web lokacija PS2storeusa.com i PS2storecanada.com naručili PS2, a ovaj im nikada nije stigao! Da stvar bude još zanimljivija, vlasnici dotičnih lokacija su tvrdili da u zalihama imaju 15.000 konzola, što je Sony Computer Entertainment energično demantovao. Još veselije je što vlasnici web lokacija i dalje tvrde da su isporučili konzole kupcima... A najveselije je što su od kupaca tražili da, pre nego što im pošalju PS2, ovi pošalju fotokopiju svoje kreditne kartice! I šta vi mislite, da li su ZAISTA poslali tim ljudima njihove PS dvojke? (MT)



Resident Mila J.



U javnost je procurelo da se planira još jedan film zasnovan na popularnoj video igri. Posle Tomb Raidera, u kome bi Laru Croft trebalo da glumi prelepa Angelina Jolie (Neprilagođena), šuška se da bi uskoro trebalo da započne snimanje filma po "kralju" survival horror igara, igri Resident Evil! Snimanje bi započelo u Berlinu, početkom februara, a glavnu ulogu (Alice) će igrati Mila Jovović, koju svi znamo iz Petog Elementa. Pored nje, ulogu Rain bi trebalo da igra Michelle Rodriguez, i to je sve što se za sad zna na tu temu. Obaveštavaćemo vas. (MT)

Segine igre besplatno

... ali samo igre koje možete igrati preko Interneta ili tačnije SegaNeta. Sega of Europe (evropski ogranak Sege, je li) je smislila način kako da promoviše SegaNet i privuče što više ljudi da se sa svog Dreamcasta igaju preko mreže sviju mreža. 8. decembra se pojavila igra Planet Ring, koja se dobija besplatno uz mikrofon za Dreamcast (koji, usput, košta oko 60 DM). Igra, naravno, podržava mikrofon. Planet Ring je igra "luna-park" tipa, u kojoj ustvari možete igrati gomilu mini-igara. Ovo je drugi pokušaj Sege da privuče kupce, tako što će ponuditi besplatnu igru (zvuči paradoksalno, ali valjda znaju šta rade). Prva takva igra iz Sege bila je neverovatno zarazna mozgalica po imenu Chu Chu Rocket. (MT)

Problemi PlayStationa 2 (2)



Spomenusmo razne dovitljive načine na koje se ljudi pokušavaju okoristiti o popularnost i neverovatnu potražnju za novom Sonyjevom konzolom. Evo još jednog, možda po malo zastrašujućeg primera... Engleska javnost je šokirana, zato što je otkriveno da, zaboga, već postoje piratske kopije igara za PS2, i da kruže Ujedinjenim Kraljevstvom, kvareći moral mladih i izbijajući pošteno zarađene funte sterlinga iz džepova velikih korporacija. ELSPA (European Leisure Software Association - Evropska Organizacija za Zabavni Softver) je organizovala "racije" u Londonu i Belfastu i otkrila "zapanjujućih" 162.737 piratskih DVD-ova i CD-ova tokom ove godine... Ma koliko voleli pirate, evo dva razloga zbog kojih su oni u Engleskoj zli. 1) Piratski diskovi se tamo prodaju po ceni od 10 do 30 funti (što je skoro ista cena kao i za original), 2) engleska policija je obnarodovala da sumnja da se u posao piratovanja DVD-ova za PS2 umešala i Irska Republikanska Armija (zloglasna IRA) i da prodaje piratske diskove u cilju sakupljanja novca za svoje terorističke akcije! Što je mnogo, mnogo je! (MT)

Kada se pojavljuje Gamecube?





Pa, izgleda da se u svakom slučaju neće pojaviti kada je najavljeno (jesen 2001). Iz Nintenda stižu zabrinjavajuće glasine da će se pojavljivanje Nintendove konzole sledeće generacije odložiti za leto 2002, a kao razlog se navode teškoće prilikom programiranja za operativni sistem konzole. Ali, tu je i još jedan (malo više laički, i zbog toga možda i verovatniji) razlog - jesen 2001. je vreme kada treba da se pojavi Microsoftov X-Box, a sasvim je moguće da Nintendo ne želi da odmerava snage s gigantom iz Sijetla, te da se upusti u marketinšku kampanju i sukob koji bi mnogo više iscrpeo Nintendo. Lakše je (i jeftinije) pomeriti datum pojavljivanja konzole... Ali, i to je rizično... Pogledajte samo šta se desilo Nintendu 64. (MT)

PAL Peticija

Da li ste ikada imali problema s činjenicom da je velika (i prevelika) količina vrhunskih igara za PlayStation (a i za DreamCast, a evo sad i za PlayStation2), NTSC? To je velika zavrzlama, izazvana nekompatibilnošću TV standarda koji se primenjuje u Evropi (PAL) i u Severnoj Americi i Japanu (NTSC), a načini na koji je ta zavrzlama otežavala život ljubiteljima igara su razni: neko uopšte ne može da igra NTSC igre, neki televizori hoće da ih prikažu, ali slika skakuće (čak i ako imate čip koji TV signal konvertuje u PAL), neki televizori NTSC prikazuju crno-belo... Ali čak i kada vam je slika savršena, postoji jedan problem - NTSC igre se prave na 60 Hz, a PAL igre na 50 Hz, a neizbežan rezultat je da su PAL verzije istih igara ponekad zamućenije, a skoro uvek sporije (najočigledniji primer je Tekken 3 PAL, koji je očajno usporen u odnosu na Tekken 3 NTSC... kao da igrate drugu igru ili neku verziju Tekkena za starački dom). E, pa ljutiti PAL korisnici (kojima bi svi trebalo da se smatramo) su rešili da presaviju tabak i na web lokaciju www.petitiononline.com su okačili peticiju, koja za cilj ima da natera proizvođače konzola (primarno se cilja na Sony i PS2, pošto Dreamcast to već ima) da ponude izbor između 50 i 60 Hz za PAL verzije igara. Pomozite im! (MT)

Filmska Finalna Fantazija

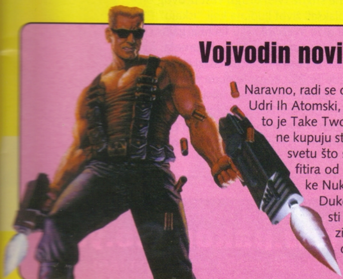


Ako do sada niste čuli, sada je krajnje vreme da se uključite u svetske tokove i saznate za projekat koji preti da izmeni lice možda najuticajnije industrije na svetu. Ne, nije u pitanju industrija igara, već snova druge (neinteraktivne) vrste - filmska industrija. Naime, za leto 2001, godine planirana je premijera FILMA po imenu Final Fantasy! Puno ime je Final Fantasy: The Spirits Within, i biće to (koliko ja znam) prvi film napravljen potpuno kompjuterskom animacijom, ali REALNO tj. neće težiti da bude "crtać", već "pravi" film! Produkciju filma nije preuzela neka velika holivudska kuća, već Square lično, i izgleda da nisu pogrešili. Trailer (reklamni spot) za film morate videti da biste poverovali da tako nešto zaista postoji! Ovako vrhunska tehnologija i animacije su do sada viđani samo u specijalnim efektima filmova kao što su Star Wars Episode One, Matrix i Jurrasic Park, a nigde nije viđeno da je CEO prokleti film tako odrađen! Što se radnje tiče, u najboljoj tradiciji FF igara, ona nema veze ni sa čim drugim što ima Final Fantasy u naslovu, već je priča za sebe. No, zanimljivo je što će film (za razliku od FF igara) za poprište radnje definitivno imati Zemlju, i to u godini 2065. Znam, odmah vam je palo na pamet: ako je sve tako super, moraće negde kod glasova da uprskaju, ipak su to Japanci... E, pa glasove likovima daju američki glumci, i to ne bilo koji - James Woods, Alec Baldwin, Donald Sutherland... Treba li vam još nešto? Pogledajte sliku iz filma. (MT)



Ming-Na as "Aki" in FINAL FANTASY

Vojvodin novi dom



Naravno, radi se o jednom jedinom vojvodi koji je bitan za nas, a to je veliki Vojvoda od Udri Ih Atomski, tj. Duke Nukem. Popularni Duke ima novu kuću odnosno izdavača, a to je Take Two Games, koji je od francuske kompanije Infogrames (koji ipak izgleda ne kupuju stalno, već ponekad nešto i prodaju) otkupio prava na sve živo na ovom svetu što sadrži Duka u sebi. Što se tiče onoga čime Take Two očekuje da profitira od ove kupovine, to bi trebalo da budu dva nova naslova - FPS igra Duke Nukem Forever koja se priprema za PC, kao i za sada neimenovana igra s Dukom za PlayStation2. Inače, Take Two Games nam u skorijoj budućnosti priprema još nekoliko naslova, koji bi trebalo da nas zagreju u dugim zimskim noćima, a to su igre Surging HQ, Q-Ball Billiards Master, dugo očekivana manga akcija Oni, kao i nova igra iz serijala Grand Teft Auto. (MT)



Dolazi Game Boy Advance

Neumitno se primiče trenutak za koji odgovorni iz kompanije Nintendo tvrde da će biti revolucija na polju "ručnih" konzola (gde Nintendo ionako već ima neosporan primat), a to je dan kada će se pojaviti najnoviji Game Boy - Game Boy Advance. Da vas podsetimo, Game Boy Advance bi trebalo da se u Japanu pojavi tokom meseca jula, a Nintendo se već užurbano priprema i opipava puls igračkog tržišta. Nintendo je ponovo dokazao da je veoma pametna kompanija (tj. kompanija sa veoma pametnim rukovodiocima) i prvo što su rešili da objave je - cena Game Boy Advancea. U Japanu bi ovo čudo za poneti trebalo da košta oko 100 USD (u jenskoj protivvrednosti, naravno), što znači da će u Evropi sigurno koštati malko više... Kertridži za novi Game Boy će koštati oko 30 USD. Još jedan dokaz mudre tržišne strategije Nintenda je činjenica da u ovom trenutku baš ovoliko (100 dolara) košta Game Boy Color, a i cena kertridža za njega je u proseku 30 dolara. Nije mnogo para za nešto što će vam omogućiti da budete odsečeni od sveta,čak i kada ste van svoje kuće (tj. u svetu)... (MT)



Šta je sa tom Segom?

Eto šta se dešava kada počnete besplatno da nudite igre (ili je možda obrnuto - počinjete besplatno da nudite igre kada vam se to desi). Šta se to desilo Segi? Pa, sećate se da smo vas u prošlom broju obavestili o silnim šokovima iz Sege, kako kompanija prijavljuje gubitak, kako će prestati da prave konzole i sl. Pa šta mislite, da je to prošlo za mesec dana? HA! E, nije, i izgleda da se Segi piše sve crnje i crnje: japanski biznis list Nihon Keizai Shimbun je naveo SEGU kao najmanje profitabilnu kompaniju u Japanu! (Mislim da to ne znači isto što i najneprofitabilnija kompanija u Japanu, ali sam siguran da ne znači ništa dobro). Iako su mnogi sumnjali da kompanija posluje baš uspešno, kada je Sega prijavila gubitak od preko 250.000.000 USD zaključno sa septembrom ove godine shvatili su da je vrag izgleda odneo šalu. Ipak, možda se nazire svetlost na kraju tunela, s obzirom na povećanu prodaju Seginih proizvoda u Severnoj Americi u poslednje vreme, ali to je verovatno posledica nestašice PlayStationa 2. No, iz bule ih u Japanu može izvući i potencijalno jako unosan projekat nove tehnologije za mobilne telefone na kojem Sega radi... Videćemo. (MT)

Nova serija PS2

Pošto je dovoljno izmaltretirao narod sa hroničnom nestašicom PlayStationa 2, Sony se najzad smilovao i pustio u prodaju novu seriju konzola. Oznaka joj je 18000 i donosi i nekoliko promena: uz nju je uključen mali daljinski upravljač za DVD uređaj, kao i softver za DVD koji radi kako treba, hvala na pitanju. Uz seriju 18000 ne ide memorijska kartica od 8 MB - da li se to uskoro očekuje hard disk ili Sony krije još neki problem, ne znamo... Nova serija se za sada pojavila samo u Japanu, gde se rasprodala u roku od dva sata... ALI! Izgleda da i nova serija PS dvojki ima neke "bubice" (neće da prihvati neke igre koje je "stara" verzija čitala bez problema). Ovo nije glasina, jer se upravo pravi spisak igara koje nisu kompatibilne s novim PS2 18000. (MT)

Sony suvereno vlada

Period zimskih praznika je najvreliji za prodavce, pa to važi i na tržištu konzola. Od polovine novembra na vrhu po količini prodaje digitalnih zabavljača se nalazi - Sony, naravno. Svako ko ima pola neurona u glavi pomisliće da to uopšte nije slučajnost jer se PlayStation2 otprilike u tom periodu pojavio u većem delu zemaljske kugle... E, pa sklonite tih pola neurona u neki zapećak, neće vam trebati. Najprodavanija konzola na svetu u poslednje vreme nije PlayStation 2, nego PS ONE! I DALJE! PS One se još uvek prodaje bolje od Dreamcasta, Nintenda 64, ali i PlayStationa 2, i čini 42% prodaje svih konzola. Na celom svetu. Ah, da... PS2 je poslednji, sa bednih 6% udela na tržištu konzola, ali to se da objasniti jednostavno - NE POSTOJI dovoljno prokletinja, pa ih se ne može više od toga ni prodati, a sve PS2 konzole koje se pojave, prodaju se. Sada je možda malo manje čudno što Sony ne povećava proizvodnju PS2... (MT)

Problemi PlayStationa 2 (3)

S obzirom da se stotine hiljada ljudi širom sveta oseća uskraćenim za jednu PlayStation2 konzolu, i da žele to što pre da isprave, mnogi se okreću Internetu i aukcijama koje se svakodnevno održavaju na hiljadama web lokacija. Zli profiteri na tuđoj nesreći, na tim aukcijama nude PS2 konzole po bezobraznim cenama (otprilike kao kod nas) ili ako ste zaista srećni, možete je kupiti po "preporučenoj prodajnoj ceni", ali morate čekati da prodavcu stignu konzole, a vama može i da ne stigne (vidi drugu vest iz ovog broja)! Da bi olakšali život ljudima koji "iskaju" PS2, momci koji drže Web lokaciju techbargains.com su napravili program za pretragu Interneta, čiji je jedini cilj i svrha postojanja, da nalazi na Internetu mesta gde se PS2 konzole nude na prodaju, i odmah vas upućuje na nađenu lokaciju! Stvar još uvek ne radi baš savršeno, pošto, kada je program isproban - nije pronašao ni jedan PS2! No, to ipak verovatno nije do njega, već do objektivnih okolnosti.... (MT)





Najbolje i

Da, da. Nova godina nam stiže, a mi se družimo skoro godinu dana. Pošto mi imamo nameru da postanemo ozbiljan časopis iako se bavimo neozbiljnim stvarima (igrama), rešili smo da napravimo izbor za najbolju igru prethodne godine. Za razliku od drugih časopisa, koji vam nude najbolje igre po svom izboru, mi smo rešili da vi budete ti koji će odlučiti koje su igre obeležile 2000. godinu.Osmislili smo par kategorja i dali svoje predloge, a na vama je da upišete vaše favorite na anketni listić i pošaljete na adresu redakcije. U sledećem broju ćemo proglasiti pobednike po kategorijama, kao i igru koja je obeležila 2000. godinu.

PLATFORME



Ni platforme više nisu što su bile. Ranije se znalo: glavni lik koji skače gore-dole i pokušava da pokupi što više predmeta po ekranu. Sada je sasvim drugačije. Kretanje je u svim pravcima, predmeti koje je potrebno pokupiti više nisu tako vidljivi. Pred sam kraj godine je izdato dosta odličnih platformi. Mi smo pokušali da se prisetimo i nekih sa početka ove godine i evo naših predloga:

1. **Donkey Kong 64 (N64)**
2. **Rayman 2 The Great Escape (PSX)**
3. **Spyro 3: Year Of the Dragon (PSX)**
4. **102 Dalmatians (PSX)**
5. **Bugs Bunny & Taz Time Buster (PSX)**

AKCIJE



Prilikom sastavljana kategorija imali smo dilemu - šta su akcije. Postoji toliko podvrsta ovog žanra, pa smo odlučili da ovde stavimo sve: i FPS-ove, i pucačine iz trećeg lica, i 3D akcije, i špijunske ...

1. **Tenchu 2 (PSX)**
2. **Spiderman (PSX)**
3. **Quake III Arena (DC)**
4. **Syphon Filter 2 (PSX)**
5. **Medal Of Honor-Underground (PSX)**

SPORT



Sportske igre postaju sve realnije. Uskoro ćemo teško razlikovati prenos neke utakmice i igru. Ovu godinu su obeležile uglavnom fudbalske igre, ali ni ostali sportovi nisu zapostavljeni. Naši predlozi:

1. **ISS Pro Evolution (PSX)**
2. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
3. **Virtua Tennis (DC)**
4. **NBA 2K1 (DC)**
5. **NHL 2001 (PS2)**

TUČA

Ako je kod akcija bilo dilema, ovde nije bilo. Tuče su još uvek tuče. Sigurno ćete primetiti da je od 5 nominovanih igara samo jedna za PlayStation. Sve ostale su za nove, jače konzole, što im daje jedan novi kvalitet.

1. **Tekken Tag Tournament (PS2)**
2. **Dead Or Alive 2 (PS2)**
3. **Soul Calibur (DC)**
4. **Gekido (PSX)**
5. **Ultimate Fighting Champ. (PSX)**

FRP/RPG

Ovo je možda malo neshvaćen žanr kod nas. Verovatno ste primetili da se u našem časopisu posvećuje posebna pažnja ovom žanru. To je zbog toga što se u našoj redakciji okupio verovatno najveći broj stručnjaka za ove igre kod nas. Kada dođe neka dobra FRP/RPG igra, obavezno dođe do tuče kada se dele igre za opis. Ove godine su izašle:

1. **Final Fantasy IX (PSX)**
2. **Legend Of Mana (PSX)**
3. **Zelda: Legend Of Majora's Mask (N64)**
4. **Chrono Cross (PSX)**
5. **Legend Of Dragoon (PSX)**

gre 2000.



AVANTURE

Za razliku od platformi, čiji su poklonici uglavnom deca (a bogami i ženski rod), avanture obožavaju "odrasli" primerci muškog roda. Kada pogledate naše predloge, biće vam svima jasno i zašto: glavne likovi avantura su uglavno virtualne dive savršenih (a poneki put i prenaglašenih) proporcija. Pa ko se ne bi uneo u takvu ulogu

1. Fear Effect (PSX)
2. Perfect Dark (N64)
3. Parasite Eve 2 (PSX)
4. Sword Of Berserk (DC)
5. Tomb Raider Chronicles (PSX/DC)



VOŽNJA

Ove godine je izašao stvarno veliki broj odličnih vožnji. Ako smo za ostale kategorije imali problem sa igrama koje ćemo staviti u izbor, ovde smo imali obrnuti problem; koje igre izostaviti a da ne pogrešimo. Evo za koje smo se odlučili:

1. Gran Turismo 2 (PSX)
2. Driver 2 (PSX)
3. Ridge Racer V (PS2)
4. Colin McRae Rally 2.0 (PSX)
5. Metropolis Street Racer (DC)

STRATEGIJA/SIMULACIJA

Za konzole izlazi veoma mali broj igara ovih žanrova. Zato smo se i odlučili da ih spojimo u jednu kategoriju. Od malog broja naslova za vas smo izabrali sledeće:

1. Kessen (PS2)
2. Railroad Tycoon (PSX)
3. LMA Manager (PSX)
4. World Theme Park (PSX)
5. Premier Manager 2000 (PSX)





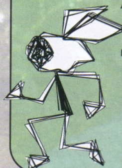
NAJBOLJI INTRO

Proizvođači sve više pažnje posvećuju uvodnim sekvencama igara, koje su prava mala remek dela. Oni su ne retko bolji i od same igrice. Iskusni igrači obično preskaču te delove igara, ali zbog truda koji je uložen u njihovo pravljene, mislili smo da su zaslužili posebnu kategoriju. Predlozi za 2000. su:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. 007 World Is Not Enough (PSX)
4. Dinasty Warrior (PS2)
5. Metropolis Street Racer (DC)

NIJE PO JUS-u

Igre je sve teže svrstati po kategorijama. Žanrovi se sve više prepliću i više se ne zna ni šta je akcija, ni avantura ni FRP... Ali svake godine se pojavi nekoliko igara koje ne pripadaju ni jednom poznatom žanru do sada. Ove godine se pojavilo nekoliko izuzetnih igara tog tipa:



1. Bishi Bashi Special (PSX)
2. Space Chanel 5 (DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Mr. Driller (PSX/DC)
5. Jet Grind Radio (DC)

NAJBOLJA MUZIKA

Osim na sliku, proizvođači polažu ogromnu pažnju na muzičku podlogu igre. Mnoge igre imaju posebno pisanu muziku za tu igru. O (muzičkim) ukusima ne vredi raspravljati, ali se redakciji najviše dopala muzika iz sledećih igara:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX/DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Knockout Kings 2001 (PSX)
5. WipeOut SE (PSX)

NAJVEĆI PROMAŠAJ

Osim velikog broja kvalitetnih igara, na tržište se izbacuje i veliki broj nekvalitetnih igara. Iako popmezno najavljivane i očekivane, one znaju da budu pravo razočarenje:

1. In Cold Blood (PSX)
2. Ronaldo V Football (PSX)
3. Fighting Force 2 (PSX)
4. ISS Pro Evolution 2000 (PSX)
5. Mortal Kombat Special Forces (PSX)





Persona 2 Eternal Punishment

Megami Tanasei se potrudio da zadovolji auditorijum sa još jednom od svojih RPG igara. Poznavajući ovog simpatičnog "čovečuljka", možete samo očekivati gomilu mačeva i magija, zaodenutu u "moderno" ruho, pa još tone i tone demona, koji vrebaju sakriveni iza lica budućnosti. Najmanje 50 sati predstoji svima koji se budu oprobali u igri, koja je zanimljiva zbog "persona", spiritualnog alterega, koji se vezuje sa ljudima, dajući im tako specijalne sposobnosti. U igri ćete upoznati veliki broj "persona" koje će obične smrtnike usmeravati na zadatke koji igraju veliku ulogu. Iako je priča interesantna, nije originalna, pa nam ostaje da sačekamo još malo, jer bi igra trebala da se pojavi početkom 2001. (UT)





Daytona DC

Najuspešnija Segina vožnja, sudeći po materijalu prikazanom na prošlom sajmu ECTS, uskoro će se pojaviti na Dreamcastu. U ovoj arkadnoj simulaciji AM2 je sakupio sva uzbuđenja klasičnih NASCAR takmičenja, pretvorio ga u sjajan akcioni doživljaj u kome će moći da uživa čak sedam igrača istovremeno. Očekivanja vezana za novu Daytonu su neskriveno velika - biće više staza i trkačkih opcija nego u bilo kojoj sličnoj igri, a na ekranu će se istovremeno naći i do 20 automobila i biće uvrštena podrška za igranje preko Interneta, putem Sega. net servera. Nadamo se samo da Sega neće napraviti grešku kao sa verzijom za Saturn konzolu. Igra izlazi krajem decembra. (GJ)







Fear Effect 2: Retro Helix

Neko vreme nakon promocije i prodaje Fear Effecta, programeri su uvideli kakav su uspeh postigli i ne dugo zatim, odlučili da nam poklone još jedan "efekat straha". Isto kao i u prethodniku, kineska mitologija i religija zauzimaju veoma važnu ulogu u ovoj sjajnoj igri, pa se malo strpite i uživajte. Pored Njujorka i Hong-Konga, igrači će uživati gledajući izgubljenu grobnicu prvog cara, a posetiće i planinu besmrtnika Penglai Shan. Igra je najavljena za period januar/februar 2001., pa ćemo još malo morati da sačekamo na, kako je najavljeno "remek-delo" koje obećava da postane veliki hit. (UT)







Anachronox

Momci iz "Jonske oluje" (Ion Storm), tačnije Tom Hall (direktor projekta Deus Ex), idejni je tvorac igre za koju se očekuje da postane FRP klasik na PC računarima. Rad na Anachronoxu započet je još pre tri godine, kada je nastao kompleksan scenario koji je ubrzo prilagođen savremenim pravilima. Univerzum Anachronoxa obuhvata, pre svega, neobične likove koji u kompleksnim interakcijama treba da spasu sebe i svet od uništenja. U igri će biti više od četiri sata atraktivnih animacija, a zasnivaće se na unapređenom Quake II engineu. Što se načina igranja tiče, Anachronox će najviše podsećati na Final Fantasy. Treba li još nešto reći. (GJ)





na vidiku



Indiana Jones & The Infernal Machine

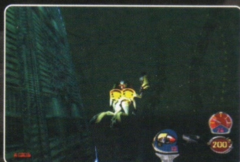



Nakon solidnog uspeha na PC računarima, nova arkadna avantura o Indiani Jonesu pojaviće se na Nintendu 64. Ovog puta, radi se o potrazi za mašinom koja otvara prolaz u paralelnu dimenziju, do koje Indy mora da stigne pre komunista. Put će vas voditi kroz ruševine Vavilona, Tianshan region, actekše piramide i druga egzotična mesta. Biće tu mnogo istraživanja i uzbudljivih avantura na kakve su navikli ljubitelji Tomb Raider serijala. Kontrolni sistem će biti nešto drugačiji nego u PC verziji i više će ličiti na isti iz Zelde. Očekuje se da će i kamera biti bolje izvedena (iskreno se nadamo), a kozmetičkim intervencijama će biti obuhvaćeni crtež, zvuk i osvetljenje. Igra se očekuje do kraja godine.. (GJ)



MDK 2 Armageddon

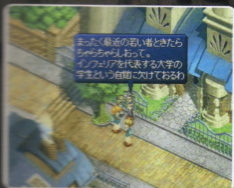
MDK dolazi na PlayStation 2! Nakon prvog dela, koji je bio pravo čudo u malom, njegovog nastavka koji je oduševio Seginu publiku, BioWare je odlučio da se okrene prema PS2 i napravi još jedan pravi mali hit. Pored toga što možete da vodite Kurta, profesora Hokinsa i psa Maxa (kibernetski nabucano pseto sa četiri ruke i istim brojem "prangija" u istim), njihove osobine ćete poboljšavati ili pogoršavati u skladu sa svojim igračkim sposobnostima. Pošto je igra "skoro" kompletirana, nadajmo se da će stići kod nas u martu. Pored velikog broja mogućnosti, već prepoznatljivog dizajna nivoa šaljivog karaktera same igre, programeri obećavaju do sada neviđeni doživljaj i neke novitete, koje čuvaju kao iznenađenje. (UT)

Tales Of Eternia

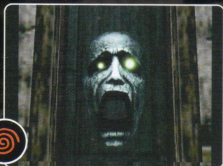
Koliko je RPG žanr dobio na popularnosti, svedoče i najave za igre koje dolaze. Sijaset novih igara, a jedna od njih je i Tales of Eternia, nastavak je ili bolje da se izrazim poslednji u "Tales of" trilogiji. Prethodnici, Tales of Phantasia i Tales of Destiny su postigle kakav-takav uspeh, ali se ne zna da li će biti tako i sa igrom za koju kažu da je mešavina Street Fighter-a i Valkyre Profile. Kakve će reakcije ovakav sistem izazvati, ne možemo da procenimo, zbog karaktera i kompleksnosti igara, koje su izbacile ostale konkurentske kuće i zbog individualnog ukusa ljubitelja žanra. Još uvek ne posedujemo podatke kada će ova igra izaći, ali se nadamo njenom skorom pojavljivanju. (UT)





Illbleed

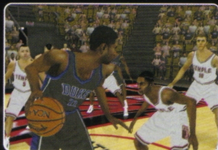
Survival horror žanr ustoličen je davne 1996. godine igrom Resident Evil. Od tada je bilo na desetine pokušaja da se igrači što više uplaše, da im se srce spusti u pete, a čelo orosi znojem. Vlasnici Segine superkonzole uskoro će imati priliku da se u igri Illbleed suoče sa svim užasima koje mogu da zamisle. Priča se vrti oko kuće strave u kojoj se nudi milion dolara, svakome ko preživi šest etapa koje kriju sve najgore što ste ikada videli u horor filmovima. Hrabri dobrovoljac je Eriko, požrtvovani heroj koji će staviti život na kocku, kako bi spasao trojicu prijatelja iz kuće strave. Ova izuzetno krvava igra na tržištu se očekuje tokom februara naredne godine. (GJ)

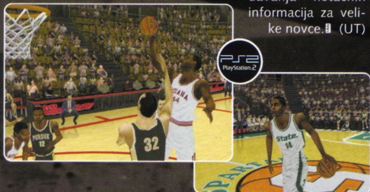




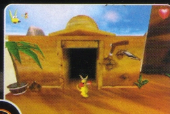
NCAA Final Four 2001



Još jedno iznenađenje ljubiteljima NBA i PS2 konzole. Pored novih i starih timova i pokreta, programeri nam još garantuju i "stalnih" 60 frejmova u sekundi, ali poznavajući duhovitost i šaljivost svih programera, ostaje nam samo još da sačekamo da se igra pojavi i sami se uverimo u njihove "slavne" tvrdnje. Pored multitap-a i unapređene grafike, priča se o vidljivim tetovažama, pa čak i o minornostima, kao što su različita dužina čarapa, a možda se dodai efekat znoja ("Čujemo li se, profesore?"). Što se tiče datumapuštanja na evropsko tržište, on još uvek nije objavljen, a ako jeste, obećavamda ću odstreliti svoga doušnika zbog prodavanja netačnih informacija za velike novce. (UT)



Kao the Kangaroo

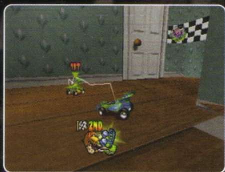


Kompanija Titus, u vreme osmobitnih računara najplodniji proizvođač platformskih igara, sprema još jednu u nizu 3D platformi za DC. Sudeći po najavama, biće to klasična jump & run platforma, koja će se od ostalih izdvojiti kvalitetnom grafikom i velikim brojem raznovrsnih nivoa. Glavni lik je kengur Kao, vižljasti torbar koji će, osim što će skakutati unaokolo, voziti paraglajder, snoubord, pa čak i svemirski skuter (kengur u svemiru, stvarno svašta!). Svoju sporost u hodanju Kao će nadomestiti visokim skokovima, po čemu će se razlikovati od sličnih likova u drugim platformama koje u poslednje vreme niču kao pečurke posle kiše. (GJ)





Toy Story Racer



Šta se dešava kada se programeri Activision-a potrude? Čuda... A to najavljuju i kada je ova igra u pitanju. Posle niza odličnih igara koje je ova renomirana firma izbacila. Ne preostaje nam ništa drugo nego da im verujemo na reč. Igra neće dobiti najviše ocene na inventivnosti, već, kako kažu programeri na: adiktivnosti, duhovitosti i mogućnostima koje su pred vama. Svaki od junaka crtanog filma ima svoja kola, svoj specifični model i mora da stigne prvi na cilj, koristeći gomile i gomile pojačanja. U igri će još da bude i oko stotinjak mini-igara, a trebalo bi da se pojavi u prvoj četvrtini 2001. (UT)





Dark Ages of Camelot





Legenda o kralju Arturu poslužila je kao inspiracija programerima Mithic Entertainmenta za igru Dark Ages of Camelot. Priča je izmišljena i vodi nas u vreme neposredno nakon smrti kralja Artura, kada se rascepkanom Engleskom vode bespoštedne borbe između razjedinjenih naroda nekada moćnog kraljevstva. Scenario uključuje i elemente fantazije, preuzete iz starih mitova i legendi. Prostor na kome će se igra odvijati biće barem dvostruko veći nego u sličnim strateškim igrama. Igra se trenutno nalazi u ranoj fazi beta testiranja, a sudeći po prvim utiscima testera, Dark Ages of Camelot će bukvalno zapaliti PC scenu narednog leta. Jedva čekamo. (GJ)



Ring Of Red



Godina je 1964. i pored ofanzive na Hirošimu i Nagasaki, japanska vojna sila nije odustala od ratnih pohoda. Nalazite se u ulozi mladoga Weizzegera, pilota AWF jedinice. Svi koji su igrali Front Mission, naći će se u poznatom okruženju, vozeći glomazne mašine sa dve noge, dve ruke i tonama pirotehničkog materijala, koji morate da zapalite i "dobacite" neprijateljima, kako bi prouzrokovali gomilu uništenja, sakupili veliki broj poena i ''namaknuli'' koji dinar. Pored sklapanja konfiguracija, iskustva i borbenihsposobnosti, priča se o unapređenom neprijateljskom Ai-u, većoj interakciji i dobroj priči, pa pretpostavljamo da će svi ljubitelji RPG-a uživati koliko od marta iduće godine. (UT)





Mercedes Truck Racing



Mercedes Truck Racing se najavljuje kao "najotkačenija simulacija vožnje u istoriji". Zaista, ludovanje za upravljačem grdosije od pet tona, koju pokreće motor zapremine 12 litara i snage od 1400 konja, zvuči kao dobra prilika da sebi damo malo oduška. Najviše pažnje tokom izrade Synetic je posvetio usavršavanju fizičkog modela i detaljnosti prikaza, pa se od Mercedes Truck Racinga očekuje da bude jedna od najrealističnijih arkadnih simulacija vožnje. Grafika će, što se iz priloženih slika jasno vidi, biti predivna. Međutim, očekuje se izuzetno visoka hardverska zahtevnost (reda PIII700, 128 MB RAM). U vreme dok čitate ovaj tekst, Mercedes Truck Racing bi već mogao da krasi police domaćih klubova. Proverite. (GJ)





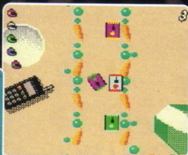




Micro Machines V3



Jedan od najuspešnijih projekata kompanije CodeMasters bila je arkadna simulacija vožnje automobilčića, koja će uskoro doživeti treće izdanje, i to na Game Boy konzolama. Pažnju na ovu igru skreću najave proizvođača, po kojima će Micro Machines V3 imati preko 40 staza i 15 vozila. Trke će se voziti u osam različitih okruženja i kroz deset režima. Tokom vožnje, igrači će sakupljati raznovrsne dodatke, tačnije oružja za napad i odbranu (rakete, mine, zaštitna polja i slično). U Party Play režimu moći će da se suoče čak osam igrača. Micro Machines V3 će THQ objaviti do kraja godine. (GJ)





Vanishing Point

Iz Clockwork Games-a nam, uz malo sreće, stiže vožnja koja će "definitivno" da pomuti slavu GT-a, a kako smo svi navikli na pokušaje koji retko urode plodom, šta drugo da kažem nego "živi bili pa videli" (ubili prim. aut.). Fizika će biti ono što će biti najprivlačnije za sve renomirane vozače, jer su na nju bacili imperativ, proučavajući je za potrebe igre, čitavih 18 meseci. Da ne pominjemo kolika je količina novca utrošena da bi se sakupili i obradili podaci i isplatili doktori nauka angažovani na ovom projektu (koji su ''naivni'' kad su honorari u pitanju). Ako igri pridodate i oko 32 vozila, veoma je moguće da će igra biti zapažena, ali ne verujem da će "nadigrati" čuveni Turismo. (UT)









Uroš Tomić



FINAL FANTASY IX

Spletka... Zavera, vešto smišljena i planski izvedena, a sve radi pljačke, otmice, totalnog prokazivanja i ispunjavanja unapred smišljenog cilja, koji je nadasve zao, dijaboličan i loš do ekstrema... Toga je bilo u izobilju kada je ova igra bila dodeljivana, a šta se sve tu radilo i za šta su ljudi sposobni, to ne znate dok vam se neko ne prišunja s' leđa i zarine vam nož pod plećku. Na žalost, ja pričam sa stanovišta onog koji u priči zabada nož pod



plećku, pa su moje akcije unapred opravdane devizom "'cilj opravdava sredstvo'. Stoga se ja OGRAĐUJEM od svih negativnih komentara.

Nakon gomile reči koje će neki shvatiti, a neki neće, moram početi priču, koju sam proživeo sam u tami svoje sobe.

Nakon sedmog dela, kog krasi najbolja priča, osmog, koji je unapredio sistem igranja i uveo neke nove koncepte korišćenja statusa, dolazi igra koja će vas naterati da provedete sate i sate vaših života u njenoj neposrednoj blizini, bilo da je igrate ili ne.

Pored svih kvaliteta koje ova igra poseduje (posebno onih grafičke prirode), svi ćete biti oduševljeni izgledom animacija. Posle prve animacije, koja je delovala veoma "umirujuće", pomislio sam da tu nešto debelo ne valja, ali kako je vreme proticalo, svaka animacija je bivala sve bolja i bolja, a zaplet igre sve interesantniji. Još ću samo napomenuti da je u odnosu na prethodnike, igrački koncept poboljšan i dorađen sa nekoliko detalja...

Glavni lik u igri je Zidan, pripadnik organizacije Tantalus, koja je dobila zadatak da u Alexandriji otme mladu princezu, lepu Garnet. Nakon prvog susreta, dvoje mladih se "zatelebaju" i odatle počinje da se razvija priča, koja će vas zabaviti i provozati, da ne kažem razbacati na sve četiri strane sveta, a možda i koji kilometar jače. Pored ovih likova, tu je još i Stajner, zapovednik vitezova Alexandrije i Vivi, mali crni mag, jedan od najmoćnijih pripadnika te rase, uzimajući u obzir njegove godine. Kasnije ćete sretati još neke, koji će biti deo vaše stalne postave, a u pojedinim momentima ćete voditi i neke sporedne likove.



U početku će vas igra bacati iz uloge u ulogu, sve dok se glavni likovi ne skupe na gomilu, a zatim ćete shodno situaciji voditi jednog ili više njih. U datom trenutku možete da vodite najviše četvoro u ekipi, a svi članovi imaju svoje karakteristike i različite sposobnosti i amfinitete. Zbog svog načina života i svog poziva, Zidan raspolaže tehnikama



Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



"otuđivanja" različitih ličnih predmeta neprijatelja. Vivi je crni mag, što ne znači da je loš, nego da pretežno uči borbene i razorne magije, a princeza Garnet se bavi belom magijom i rođena je kao summoner (prizivač), što joj obezbeđuje zaostavštinu koja će u gro situacija spasiti ekipu od sigurne propasti. Stajner je vitez i njegove sposobnosti se uglavnom tiču mača, ali pošto je na početku igre prepoznao sposobnosti kojima Vivi raspolaže, njih dvojica su napravili mali pakt, pa sve dok je Vivi na nogama i u ekipi, on ojačava napade Stajnerovog mača, raznim elementima.



Pošto je igra šarena, da se ne bi gubili po ekranu pri svakom ulasku na neku lokaciju, nad glavom lika koji vodite pojavljuje se mala ruka koja pokazuje gde se on nalazi. Dok ga vodite po lokaciji, nad glavom će vam se pojavljivati upitnici ili uzvičnici u malom strip-balonu. To znači da se u neposrednoj blizini nalaze neki predmeti ili merdevine na koje se možete popeti, a možda čak i neki predmet od suštinske važnosti.

Pored in-game animacija, ubačen je i ATE ili Active Time Event, što bi bio događaj kome lik koga vodite ne prisustvuje, ali je ubačen kako bi vam obezbedio veću interakciju sa zapletom, produbio priču ili vam nešto objasnio... A kada igra malo odmakne, ATE će vam poslužiti kao mali tutorial.

Čarobni svet Final Fantasy-a je kao i uvek bogat prelepim i čudnim stvorenjima. Pored obaveznih čokoba, mooglova koji svima stalno govore "kupo" i oglopa koje niko ne voli, tu su još i čarobne rase i mistični elementi, stvorenja iz mašte i mitologije naroda celog sveta. U igri postoje isti elementi kao i u prethodnicima, a i tzv. summoninzi (monstrumi koji se prizivaju da bi vam pomogli u borbi), koje će moći da prizivaju samo Garnet i još jedna "curica" iz sela summonera. Pored osam elemenata, tu je još i gomila predmeta, koji vam pomažu da naučite razne sposobnosti i magije.

Borba je tako rešena da postoje dva reda, prednji i zadnji, a razlika je u tome što u drugom redu pretežno treba da stoje magovi (posebno kad su slabi,) jer daljina ne utiče na magiju, ali zato oslabljuje fizičke napade. Kako su fizički napadi slabiji, tako je i šteta koju vam protivnici nanose manja ako stojite u drugom redu. Mala zamerka u borbi je to što se vama vidi ATB skala (active time battle, koja se puni i omogućava učestalost napada), dok se neprijateljima ne vidi. Pored ove skale, tačnije ispod, nalazi se "trans" skala koja se puni u odnosu na to koliko ste puta napadnuti i udareni. Kada se igrač nađe u transu, postaje jači od lokomotive, brži od taneta u letu i luđi od podivljalog detlića na banderi. U tim momentima, osim fizičkih promena (radio-aktivni sjaj, čudan izraz lica), postoje i neke statusne promene, tako da će Vivi moći dva puta da baca magije, Zidan da iskorišćava borbene tehnike koje su veoma razorne, Stajner će postati mnogo jači i stameniji, a Garnet će (kada napuni 16 godina) moći da priziva elemente, koji će biti jači i razorniji.



Sistem učenja koji je spomenut malo ranije (a koji se svodi na učenje pojedinih sposobnosti i magija, preko amuleta), oružja i odeće, grana se na dve podvrste u ability meniju. Tako ćete imati sposobnosti koje koristite u borbi i sposobnosti koje vas ojačavaju. Jedne ćete koristiti putem magičnih poena, a druge pomoću kamenja, čiji vam broj raste zajedno sa nivoima. Svaki ability koji izučavate, zah-



Mihailo (Sm)ešić kaže:



Narode, prisustvujemo kraju jedne ere, nadam se da ste toga svesni. Vreme PlayStationa je ipak, neumitno, prošlo. Jedna bogata i uspešna karijera zaslužuje krunski dragulj na vrhu planine blaga, koju smo crpli eto, već više od pet godina. Time naravno, mislim na vreme tokom kojeg je PlayStation suvereno vladao našim televizorima, ali i na vreme tokom kojeg je serijal Final Fantasy suvereno vladao našim snovima. Pred nama je najzad naslov koji označava zasluženo povlačenje sa scene jednog velikana (PlayStationa), ali verovatno označava i kraj serijala Final Fantasy na ovoj konzoli. Sledeći nastavci će biti na konzolama sledeće generacije, šuška se i o nekim online opcijama, i samo možemo nagađati u kom pravcu će magovi iz Squarea "odlepiti" u budućnosti.

I šta reći o igri koja je vrhunac, sublimacija i iz koje generalno provejava stav: "posle mene, potop"? Kada je FFIX stigao u redakciju, Uroš je iskoristio trenutak dok sam ja razdragano skakutao po livadi i pevao cveću i drveću, o tome kako je POSLEDNJA fantazija pred nama, zdipio je CD-ove s igrom i zatvorio se u kuću preteći da će se samospaliti, ako mu ne damo da opiše igru. Popustili smo mu (ja sam ga razumeo), ali posle par dana stigao je vapaj: "Šta da napišem o ovoj igri? Kako da je ocenim kad je toliko dobra?" Zadovoljno sam prepustio Urošu da proba da vam ne dve strane približi ovu izuzetnu igru, a ja sam samo hteo da napomenem kakvom remek delu imate prilike da prisustvujete. Šta je 4 CD-a za jedno parčence istorije?

1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

4 DISKA

Ime: Final Fantasy IX
Izdavač: Squresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



teva određeni broj AP poena, tako da kada naučite nešto, a zatim predmet skinete sa sebe, znanje će vam ostati, samo ćete morati sposobnost da aktivirate rasporedom magičnog kamenja. Osim što možete učiti magiju preko predmeta, predmete možete ukrštati u specijalnim prodavnicama, pa ako uložite dva predmeta i malo novca, dobijete novi predmet koji je jači od prethodna dva. Tako ćete uskoro moći da savladate brojne tehnike i magije.

Statistike su sveobuhvatne i veoma elegantno rešene, tako da će vam sve biti jasno posle samo jednog pogleda na njih, bez obzira da li ste igrali neki od prethodnih naslova ili ne. Najbolji deo je Help koji se otvara jednostavnim pritiskom na select i pojavom Moogla, koji će vam objasniti šta čemu služi i kako se šta koristi.

GF magije se izučavaju na taj način što se pojedino drago kamenje daje kao talisman. Kao što sam već spomenuo, samo dva lika će biti obdarena sposobnostima da se koriste njima i da prizivaju moćne elemente. Shiva, prelepa boginja leda je redizajnirana i izgleda bolje nego u prethodniku (''Nikola, ja bih nju tako...POSEDOVAO!'' prim.aut.), a isto je sa većinom GF-ova koji se pojavljuju. Moji miljenici među njima su definitivno Shiva, Ramuh gromovnik, Bahamut kralj zmajeva, Carbuncle, mali jednorog koji je jedan od najsimpatičnijih i Madeen.





Priča narasta i narasta, dobija na kompleksnosti i zanimljivosti. Bacaće vas sa jedne na drugu stranu sobe, bez obzira da li ste uključili analogiju ili niste, garantujući sate i sate zabave, pošto je igra na četiri diska, a svaki zlata vredi.

Grafika? Square, bajo, square... Zvuk? Premija, sve valjano i na mestu. Atmosfera i igrivost? Ma, 'ajte, molim vas! Ali, ipak... sitnice koje kvare i ostavljaju utisak da još neke stvari fale, izbegavanje neprijatelja kao u Chrono Cross-u, ATB skala, dostupnost elementima, animacije koje bi mogle da se ubrzaju... Ipak, samo jedan korak od savršenstva.... Ali, možda za desetku ima nade...



Igor Simić

Knockout Kings 2001

EA Sports

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 8 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Knockout Kings 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Boks





... I opet, naravno, boks. U ovom broju kao da smo rešili da ispravimo "grešku" koja nam se uspešno provlačila u poslednjih 4-5 brojeva i pružimo vam priliku da ove zime odaberete koju igru iz serijala o "plemenitoj veštini" ćete igrati narednih meseci. Ovoga puta imam izuzetnu čast da vam predstavim još jednu od igara koje su postale "stalni članovi" porodice EA Sports - Knockout Kings 2001!!! Pa... šta da kažem ?! Još od Victory Boxinga (a to je bilo pre više od 6 meseci) nismo bili u prilici da na tržištu vidimo dooobar boks, i moraću da kažem da KO Kings verovatno ne spada u kategoriju dobrog boksa - on je više nego dobar. Neću reći odličan, (možda me "čuju" EA Sport-ovci pa se uobraze...) reći ću samo - BRAVO!!!







Svi oni koji su ranije imali prilike da se druže sa KO Kings, znaju da je ovo bio normalan korak i planirani napredak u odnosu na prethodnu godinu. Oni koji do sad nisu (iz samo njima poznatih razloga) to učinili, biće prosto zgranuti lepotom i kvalitetom "plemenite veštine" u ovoj igri. Posle finog i, što je prava retkost, nenapadnog introa, koji će vam ukazati na to da niste uludo potrošili novac kupujući ovaj CD, slede opcije, a zatim - Show!!! Možete odboksovati meč protiv prijatelja ili protivnika po vašoj meri (Exibition Match), možete da se oprobate u nezvaničnom meču sa legendarnim šampionima ovog sporta (Slugfest), i to uz sasvim pristojnu muziku za vreme borbe. To naravno nije sve... Pored ovih mogućnosti pruža vam se i opcija Fantasy Matchups, gde možete da promenite ishod legendarnih borbi - Thrilla' from Manilla ili Wienna fight (Joe Louis vs. Max Schmelling) - tako što ćete aktivno učestvovati u njima, Što je još interesantnije, možete da odgledate (da, da odgledate) neke legendarne ili izmišljene susrete. Za sve one kojima bi i ovo bilo dovoljno, imam dobre vesti: ima još! Postoji opcija Stats koja sadrži osnovne podatke i interesantne priče vezane za više od 50 bokserskih šampiona (igra deluje i edukativno, podiže vaš nivo opšte kulture i proširuje znanja o boksu). I još (!!!): najveći deo igre je career mod, u kome možete kreirati svog junaka i kroz borbe (počinje se još od amatera i uvodne profi-borbe) ga dovesti među legendarne šampione boksa. Komentari su izuzetno cool i ne toliko šematski kao ranije, možete birati način ulaska vašeg boksera u arenu, muziku koja ga prati, način na koji loži raju i još mnogo, mnogo toga... Uz solidnu grafiku i neverovatnu igrivost, sasvim dovoljno da narednih par meseci provedete uz Knockout Kings 2001.





Hugo THE QUEST FOR THE SUNSTONES

Miloš Marković



Hugo skači levo, ne desno, NE! Ostani tu... joj. Zdravo drugari, evo mene opet da se družim sa vama. Ovako sam (na žalost) provodio skoro svako popodne - gledajući (i slušajući) ove reči koje su dolazile iz pravca mog TV prijemnika. Ali, onda sam se i ja "zadubio" u ekran i posmatrao kako malena dečica pokušavaju da oslobode neku Hugolinu (pravo da vam kažem to mi je samo izgovor, ja sam u stvari gledao šarmantne voditeljke). Sada imam čast da vam prikažem još jedan nastavak serijala o simpatičnom trolu, Hugo 3.



Za razliku od svojih prethodnika ovo je 100% platforma. Nema više raznih mini igara, već je sada sve jedna celina. Igra po izvođenju najviše podseća na Crasha, ali maksimalno pojednostavljeno. Jedini zadatak vam je da uspešno stignete do unapred određenog mesta, pri čemu će vas napadati razni protivnici, najčešće s ptice i biljke ljudožderke, dok ćete kasnije bežati od vatre ili stena. E sad, da koncept starijih nastavaka ne propadne, programeri su ubacili i elemente iz prošlih delova. Tako, na primer, dok bežite od stena nizbrdo, koristićete samo dva dugmeta da biste izbegavali prepreke (baš kao na TV). Od komandi vam je jedino potreban skok, bič, i šta još beše... aha - ništa. Grafika je solidna, mada bi mogla da bude i bolja.





Novi Hugo je igra koja me je na kratko vreme odvojila od TV-a. Verujte mi na reč, treba je probati i uverićete se da je igra sasvim solidna. Doduše, iako je predviđena za najmlađe, moram priznati da sam primetio kako mi se roditelji nešto šunjaju oko Sony-ja...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	4.0	4.0	78%

- 1 igrač
- Memorijska kartica 1 blok
- Analogni kontroler
- Podržava vibracionu funkciju

Ime: Hugo 3
Izdavač: ITE Media
Sistem: PAL
Žanr: Platforma



ARMY MEN AIR ATTACK 2

Miroslav Đorđević

Saga o malim plastičnim vojnicima koji se bespoštedno međusobno uništavaju, posle prvog dela se počela razvijati u dva pravca. Prvi vas je stavljao u ulogu vojnika pešadinca (Sarges Heroes), a drugi za komande borbenog helikoptera (Air Attack). Obe igre su bile originalne i zabavne, pa su se kao takve dopale igračima. Sada su pred nama nastavci obe igre, a ja ću se pozabaviti Air Attack-om 2.



Sivi vojničići su ojačali od kako ih predvodi zli baron. Napravljene su mnoge fabrike plastike i ponovo će biti narušena ravnoteža između zelenih i sivih. Najsposobniji vojnik zelenih, kapetan Blejd, još jednom će sesti za komande helikoptera, kako bi plastiku oteo od sivih i doneo je zelenima, kojima ona već počinje da ponestaje. I tu počinje pucnjava...

Poboljšanja u odnosu na prvi deo su primetna. Grafika je nešto lepša, helikopter izgleda realnije, a i AI je napredovao. Komande su jednostavne, što je svakako veliki plus ovoj igri, jer se možete lako snaći čak i ako nemate neko "predznanje". Misije su zabavne i raznovrsne i uglavnom su tipa: uništi bazu i ukradi plastiku; uništi zle vojničiće i sl. Cela igra je krajnje simpatična i lagana (za psihu, ne i za prelaženje). Biće prisutni i razni insekti, zatim otpaci, a nemojte se začuditi ako naletite na dinosaurusa. Vaš helikopter sem što je opremljen raketama i mitraljezima, ima i kuku za koju može da kači pojedine predmete. Dakle, možete da zakačite obližnju konzervu i otkačite je iznad protivničke baze, čime ste znatno uštedeli na municiji. Takođe je prisutan i multiplejer, kao i kooperativni režim, koji vam dozvoljava da tamanite sive vojnike. Sam multiplejer je prilično loš. Split screen takođe, što rezultuje smanjenom preglednošću, lošom orijentacijom i pored mape koju imate.



Air Attack 2 preporučujem svima kojima se dopao prvi deo. Svakako nećete biti razočarani.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	4.5	4.0	78%

- 1 ili 2 igrača
- Memorijska kartica 1 blok
- Analogni kontroler
- Podržava vibracionu funkciju

Ime: Army Man: Air Att. 2
Izdavač: 3DO
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina





Miloš Marković

CHICKEN RUN

Pravo mi je zadovoljstvo i čast da Vam predstavim jedno novo remek delo firme Eidos. U pitanju je jedinstvena mešavina platforme, avanture i logičko-taktičke igre. Ova igra bukvalno predstavlja Metal Gear Solid u životinjskom svetu... Ako se pitate kako je to moguće, samo nastavite da čitate.

Vi se nalazite u ulozi mlade koke po imenu Ginger. Ona je vođa pokreta za beg sa farme, međutim, svi planovi koje ona smisli krenu naopako. Posle par pokušaja gotovo svi pilići sa farme su izgubili snagu, ali Ginger i dalje veruje da će uspeti (osim nje, još samo par kokoški i petlova veruju da će se jednom naći s druge strane žice). Osim Ginger, tu su i neke koke kojima sam zaboravio ime iz opravdanih razloga, ali svakako moram pomenuti jednog vašeg vernog druga, koji će vam sigurno najviše pomagati. To je Mac (koka, ne petao). Ona je prava genijalka. Mac će vam u toku igre praviti planove i govoriti šta vam treba da bi uspešno rešili sve zadatke. Osim Mac, tu je i Rocky, po malo mističan lik. On glumi super-heroja, pile koje može sve. Rocky radi nezavisno od vas, ali je tajno zaljubljen u Ginger i zbog toga će gledati da na bilo koji način pomogne svojoj simpatiji. U toku igranja ćete često voditi Rockyja (likovi u igri se smenjuju u zavisnosti od težine). Tako, na primer, u prvom delu (koji je i najlakši) vodićete samo Ginger, ali kada prokopate put do nekog drugog dela, onda će stvar u svoje ruke preuzeti Rocky.No, ono što je najinteresantnije po ptanju likova koje vodite je da pred kraj drugog čina preuzimate ulogu dva pacova, zadužena da "pokupe" određene stvari iz kuće.



Naravno, ni zadaci u igri nisu laki. U početku možda tako izgledaju - prvi zadatak je da pronađete određene stvari, koje će vam pomoći u pravljenju lutke. Dostupan vam je jako mali deo mape, tako da su stvari na relativno maloj udaljenosti (oko kuće, ispred i oko vašeg dela farme). Ipak, kasniji zadaci su mnogo teži. Naime, jedan zadatak obuhvata još tri manja; a da ne spomenem to da se sada odigravaju na celoj farmi i da bukvalno treba prevrnuti svaki kamen da bi našli deo koji vam fali. E, da ovo ne bi bilo lako, tu su i psi, kao i vlasnik farme Mr. Twedy i njegova žena. Oni su vam prepreke na putu do uspešnog ostvarivanja cilja. Psi će vas najviše ometati, jer mogu da vas osete i tako vam uđu u trag. Takođe, ako pređete preko lima ili se pojavite na svetlu, psi će to automatski detektovati. Kao mala pomoć ubačena je gumena loptica, koju kada bacite, pas potrči misleći da je hrana! Ovo vam može biti od velike koristi. Kada dođete do mesta gde se nalazi neki važan predmet, to mesto čuvaju psi, koji ako vas uhvate oduzimaju sve iz invertara, pa 'ajd jovo na novo. Zato, kada pas krene na vas, uvucite se u kutiju ili bacite lopticu, ali ako vas vidi gore pomenuti vlasnik farme nema vam druge, osim nazad u kokošinjac.

Igra je veoma maštovita (te stoga dosta nerealna), što je pozitivno. Malo je čudno da pile koje u sebi ima 5kg, može da ponese motor ili teg od 3kg. Meni to nije smetalo, čak mi je bilo vrlo interesantno. U toku igre treba pažljivo slušati šta govore junaci, u suprotnom nećete znati kako da prokopate tunel ispod žice ili kako da presečete žicu. U njihovim dijalozima je u stvari rešenje 50% zadataka. Ako pažljivo slušate šta vam govore, vrlo lako ćete preći deo gde ste se zaglavili.

Igra je podeljena na delove, a ovi na još manje delove. Pre svakog dela možete pogledati vrlo kvalitetnu animaciju. Prisutne su i in-game animacije, ali su one lošijeg kvaliteta. Kada uspešno pređete iz jednog čina u drugi, otvoriće vam se i određeni deo farme, a kada završite sa farmom... e onda je čupavo. Konkretno, Ginger je dobila ideju da se napravi mali avion u koji će se svi strpati i preleteti preko (nešto kao Nojeva barka). Ovo je najzanimljiviji, ali je ujedno i najteži deo igre, jer je otkriveno oko 90% mape. Ono što je vrlo interesantno je da kada skupite sve delove, treba da odigrate razne mini igre. Sećate li se stare dobre igre Uhvati jaje...? E, ona je ovde doživela svoj rimejk. Tu su još i igre kao što su: vatromet, gde je cilj da za 2 min. prebacite 20 pilića kroz otvore (nije ni malo lako); katapult - cilj je da uz pomoć dušeka





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Chicken Run
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Avantura



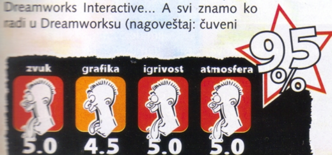
PlayStation



i protivtega prebacite što više pilića (tek ovo nije lako) i druge ludorije. Naravno, za svaki uspešno rešen zadatak, dobićete i medalju u zavisnosti od uspešnosti. Najčešće ćete dobijati bronzu, jer za zlato treba izvesti nešto neizvodljivo... Pokušajte da za 2 min. skupite 15 jaja, a treba da radite dve stvari odjednom, a pošto nemamo više od jednog para ruku...
Likovi su urađeni sa puno mašte, a čini mi se da je razlog što ispod onoga Eidos piše i Dreamworks Interactive... A svi znamo ko radi u Dreamworksu (nagoveštaj: čuveni reditelj). Glavna junakinja podseća na jednu glumicu, dok Rocky podseća na Supermena. Isto važi i za glasove - neki poznati glumci su pozajmili glasove pilićima. Grafika nije jača strana igre. Sve je lepo i maštovito, ali ipak loše odrađeno. Pozadina po malo talasa, a likovi su delimično kockasti. Ali, ne mogu se požaliti na samo izvođenje; kamera vas prati s leđa i malo iznad (kao poluptičija perspektiva), ali je ne možete rotairati niti zumirati. Dobro de, moći ćete da je rotirate, ali samo ponekad - i to jako malo. U donjem desnom uglu imate višenamenski radar.



On vam pokazuje koga od protivnika imate u blizini, a takođe emituje signale i kada je neki važniji predmet u okolini. Interesantno je to da kada ste u blizini nekog protivnika, srce počinje ubrzano da vam lupa, što se sasvim solidno oseti na vašem Dual shock džojstiku. Što se kontrola tiče, one su malo osetljivije, ali opet sasvim solidno odrađene. Dakle, igrivost je na visokom nivou. Što se atmosfere tiče, mogu samo da kažem: izvrsno! Po meni bi ovo bila igra godine, ali ... Šalu na stranu, ova igra je stvarno zaslužila najviše ocene. Ako dugo niste igrali nešto dobro, a očajnički vam je to potrebno, nabavite Chicken Run.





Igor Simić

CoolBoarders 2001

Dolazi zimaaaa, duga i hladna... Zatvori vrataaaa, uključi Sonyyyy... Zar to nije super? Sedeti u toploj sobi u društvu Sony-freakova (valjda se neće naljutiti svi oni koji bi sebe mogli da svrstaju u ovu kategoriju) i uživati u dobrim igrama. Eto kako su naši prijatelji iz 989 Studiosa pažljivi i vredni. Nisu nam dozvolili da još dugo čekamo nove boarderse, već su u pravo vreme izbacili još jedan Mega hit, koji će ove zime na svim svetskim listama zauzeti značajno mesto.





Igra ne donosi ništa epohalno (jer je prethodni deo bio toliko dobar da uopšte nije bilo potrebe značajno ga unaprediti), ali je sama po sebi toliko dobra i jedinstvena, da je jednostavno morate igrati. Prosto je neverovatno koliko je igra realna i koliko je atmosfera u njoj pozitivna. Sećam se kako sam prošle godine pokušao da svoje odlične performanse na snowboardu (tako je lako na Sony-ju) pretvorim u realnost i ... povredio kuk !!! Coolboarders 2001 je ovoga puta malo više nego u ranijim delovima zašao u domen extreme sportova, što se može primetiti metodom prostog pogleda na staze kojima se vozi i koje su sada daleko bolje, ali za dlaku nerealnije. Za sve one koji nisu imali iskustva sa coolboardersima (ne mislim da ih ima u nekom značajnom procentu), imam dobre vesti. Za razliku od prošlog dela moguće je da svoje druženje sa extreme momcima i belim cirkusom počnete baš od ovog dela, jer postoji "škola" izvođenja trikova ili Trickmaster. Dakle, odlična igra, odlično okruženje, vrlo dobra grafika... Šta vam je još potrebno da biste u nečemu mogli da uživate duže vreme (čitaj 2-3 meseca)? Adrenalin, prijatelji, adrenalin... to je ono što vas za ovu igru vezuje više nego sve gore navedene stavke.



Likovi su nacrtani malo čudno i nesrazmerno (obratite pažnju na dužinu nogu i tela), ali su zato apsolutno "ludi" i imaju karaktera (ženske ne izvode spektakularne skokove, tipovi "ne vole" freestyle vožnju...). Daske su potpuno realne i jedina stvar koja nam nedostaje jeste Custom daska (u narodu popularna pod imenom customka), jer u ovom delu nije moguće samostalno raspoređivati poene koji utiču na kvalitet daske, već se poeni zaslužuju, tako što savladate određeni nivo. O okruženju mislim da nije ni potrebno govoriti, jer je ono sada u funkciji staze, nema funkciju dekora kao u ranijim delovima, već je moguće iskoristiti ski-liftove, žičare, kamione, "tabače" snega, i sve ostalo što se nalazi na stazi. Pitate se kako je to moguće? Verujte mi da je u ovoj igri uz malo mašte i mnogo spretnosti moguće SVE (dobro nije moguće odigrati "tango smrti" sa Pamelom Anderson, ha, ha, ha...), znači uključite mozak, pustite mašti na volju, opustite se i uživajte u jedinstvenom osećaju (koji nije Coca-Cola).

Trebaće vam dosta vremena da savladate sve staze, zamke i "začkoljice" koje Coolboarders 2001 ima u sebi i zato puno sreće i dosta strpljenja u igrama na snegu, jer, ne zaboravite - dolazi zimaaaaa, duga i hladnaaaaa...

Miloš (S)Marković kaže:



Jeste da zima skoro došla, ali snega na žalost, još nemamo. Ali, verujem da vam to neće smetati da snoubordujete u novom ostvarenju 989 Studiosa, nastavku slavnog Coolboardersa. Ne treba da vam govorim o čemu se radi u ovom delu, jer ste već svi upoznati sa radnjom prvog. Dovoljno je reći: sjajna grafika i okruženje, gomila trikova po sjajno dizajniranim stazama, uzbuđenje koje će vas držati za sve vreme napete vožnje na snowboardu itd.
Probajte, ako ne na pravoj dasci i na pravom snegu, onda uz Sony i sjajnu simulaciju ovog ekstremnog sporta.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0



1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

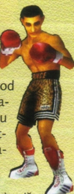
Ime: Cool Boarders 2001
Izdavač: 989 Studios
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Snowboarding



PRINCE NASEEM BOXING

Satori Jo





Codemasters su još pre godinu dana ovu igru najavljivali kao skoro gotovu, ali ona očigledno do sada nije zadovoljila visoke standarde, koje ova firma stavlja pred svoje igre. Odmah pošto igru uzmete u ruke jasno je da ona nudi vrhunsku boks zabavu na Playstationu. Ko god zna princa Nasim Hamada zna koliko je njegov stil boksovanja neuhvatljiv. Pošto je neko morao da ide na omot igre, izbor je pao na drugu britansku boks zvezdu (prva je naravno Lenox). Iako igra ne nudi potpunu kompjutersku prezentaciju prinčevog boks stila, ona je jako zabavan i krajnje igriv boks, što i jeste najbitnija stvar.

U klasičnom codemasters maniru mnoštvo stvari je ponuđeno u okviru same igre. Prvo, tu su bokseri, od kojih jedan živi (pravi), već pomenuti princ Nasim. Ostali su klasični izmišljeni likovi primereni jednom kompjuterskom boksu, koji sebe ne uzima potpuno ozbiljno, ali nikada ne zagazi u parodiju poput sličnog Ready 2 Rumble. Jako je bitan pogled u toku tuče i igra nudi par vrlo upotrebljivih. Posle preglednosti tu su i razni udarci, koji su ne samo raznovrsni, već vaš bokser odlično reaguje na komande zaista poboljšavajući utisak da sam igrač boksuje, a ne samo da upravlja bokserom na ekranu. Modova igre ima četiri: standardni, egzibicioni, jedan na jedan, karijera, kao i menadžer mod gde ćete od boks nikogovića pokušati da napravite novog Alija. Ovo je menadžerski mod i na vama je da učinite da se Don King oseti ugroženim. Zvuci su adekvatni, dok su animacije likova kvalitetne i lepo teku, ne rušeći tok samog meča, što je jako bitno za jednu boks igru. Komande odlično reaguju, pa će vaš utisak boks meča biti potpun dok budete razmenjivali udarce. Standardno za Codemasters, igra ima mnoštvo tajni do kojih se dolazi napredovanjem u različitim modovima. Jedna stvar je najbitnija, doduše, a to je činjenica da su ove boks igre u istom pakovanju, pa mnoštvo ljubitelja boksa može u njoj uživati, bilo u tuči ili upravljanju samim bokserima. Ako mislite da ste materijal za šampiona, stanite u codemasters ring, siguran sam da će iskustvo tom prilikom biti nezaboravno (kao i vaš prvi knock out).





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: P.Nassem - Boxing
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL
Žanr: Boks



Miloš Marković



Čoban tera ovčice. Tako bi najlakše opisali novu igru iz firme Empire Interactiva. Iako smo navikli da iz ove firme stižu samo nastavci Pro pinball serijala; sada imamo priliku i da odigramo nešto iz ove firme, a da nije fliper. U pitanju je jedna, na izgled, laka logička igra. Ali, od trenutka kada dobijete ovaj CD i odigrate par partija, shvatićete da je u pitanju mnogo složenija igra.

Vi ste u ulozi jednog "čobana", čiji je zadatak da prevede ovce od mesta A do mesta B. Verujte to nije ni malo lako. Na putu do vašeg cilja se nalazi milion i jedna prepreka. Na samom početku možete se uvežbati u odlično odrađenom tutorijalu. Možete da izaberete jednog od ukupno četiri čobana, od kojih su dva ljudskog roda, a preostala dvojka kerećeg! Takođe postoji i četiri tipa ovaca. To su glupe, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju nalete i to masovno. Igrati sa njima je pravi pakao. Moram napomenuti i to da kada birate svoje stado, na umu imate sledeće: ovce su zamaskirane i ne dajte da vas izgled ovca zavara. Zadaci su poprilično teški, jer je upravljanje ovcama jako teško. Naime, vi ste uvek iza svoga stada, ali svaka ovca će uvek ići na svoju stranu, tako da nikada nećete na okupu imati celo stado. Ovo me je jako nerviralo jer, pojedini zadaci zahtevaju da se spasi određen broj ovaca. A ako ste pažljivo pročitali šta sam gore naveo...!

I za kraj da napomenem još nešto. Ova igra je neverovatno zabavna i zarazna. Ali, ako nemate čvrste živce, kvalitetan džojstik i televizor na razdaljini od 3m nemojte uopšte da pokrećete ovu igru - izgubićete i jedno i drugo i treće! Ali ako je sve gore navedeno ispunjeno, mogu vam jedino reći SREĆNO.







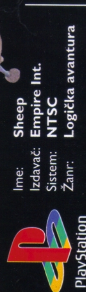


1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Sheep
Izdavač: Empire Int.
Sistem: NTSC
Žanr: Logička avantura





Uroš Tomić

THE GRINCH

Da li ste i vi jedan od onih koji ne mogu da podnesu Novu godinu i ostale "blagdane"? Ako jeste, ova igra će vas oboriti s nogu. Ma i ako niste, ova igra će opet zaraditi sve vaše simpatije. A kako ja mogu biti siguran u tako nešto? Pa jednostavno je, verujte mi na reč, igra sa ovakvom idejom i ovakvom originalnošću će vas nasmejati i razveseliti. Igra je inspirisana filmom, koji obećava da bude jedan od "hitova", sa Džimom Keri-



jem u glavnoj ulozi. A šta se tu dešava, saznaćete ako budete čitali tekst do samog kraja... Grinč, neka vrsta trola, demona ili šta ti ja znam kakvog negativca, opet je podivljao. Njega strašno nervira to što se svi raduju predstojećim praznicima, pa se svim silama trudi da svima zagorča zivot.
On je nešto poput Pere kojota (super genija prim.aut.) i po ceo dan sedi u svojoj jazbini i crta planove za realizaciju kojekakvih mašina, koje će mu pomoći da uništi najveći praznik. Zbog svoje nespretnosti, planovi mu beže, rasipajući se na sve strane, na obližnji gradić, šumu... On kreće da ih pronađe i u međuvremenu napravi kakvu "bahanaliju". Na raspolaganju mu stoji njegov kompjuter, koji je on sam projektovao, pa mora da nađe sve parčiće planova, da ih složi i sastavi i napravi svoje "fenomenalne" pronalaske. Programeri su se potrudili, pa je zbog toga svako uputstvo za Grinča (nešto kao mali tutorial) na samom početku igre složeno u rimi.
Grinča prati njegov verni pas Maks, čiju ulogu možete da preuzmete jednostavnim pritiskom na "select" i tako odradite zadatke koje sam Grinč ne može. Maks najbolje služi za brzu proveru nivoa, pa je moj savet da



čim uđete na nivo preuzmete njegovu ulogu i na brzinu protrčite, čisto da bi znali šta vas sve očekuje na istom. Pored toga, on lako prolazi kroz male prolaze, koji su Grinču nedostupni, zbog "vitkog" stasa. A koliko je Grinč u stvari negativan? Pa toliko je crn i mračan, da gubitak energije predstavlja u stvari njegovo nerviranje svačijim oduševljenjem pred praznike. Ako vam neko dete oduševljeno priđe, ono će vas zagrliti i početi da priča sa vama, a Grinč koji pati od odsustva "pozitivnog raspoloženja" će početi da peni i ludi. Tako, ako vam se mnogo dece nakači, ubrzo će poludeti od nerviranja, što istovremeno predstavlja i gubitak života. Koliko je pomenuti negativan, saznaćete i kroz zadatke koje morate da izvršite na prvom nivou, u gradiću po imenu Whoville. Zadaci obuhvataju uništavanje novogodišnjih poklona, koji se nalaze na svakom ćošku, premetanje novogodišnjih čestitki i ostale pošte, šaranje i upropaštavanje gradonačelnikovih postera i plakata po gradu, ispaljivanje trulih jaja u prozore i kuće, pomeranje sata u napred itd. itd.
U ovim akcijama vam "pomažu" njegovi brilijantni pronalasci, dvogled, ispaljivač trulih jaja, naprava za skakanje, a kasnije čak i grinč-hopter i još po koji... Po-





Satara Jo(vić) kaže:

Kvalitet igara po kojem je Konami poznat je sa The Grinchom samo potvrđen. Ova 3D avantura će vas uvesti u svet dečjeg klasičnog dela (sa engleskog govornog područja) i Grinchova nastojanja da spreči dolazak Božića i sreće, stanovnicima Whovillea. 3D nivoi su ogromni i svaki sadrži mnoštvo stvari koje treba uraditi. Isto tako scene koje objašnjavaju priču su urađene endžinom igre, što je za mene uvek najbolje rešenje, sa sve odličnim glasom samog Grincha i naratora. Jedina zamerka su komande koje su malo lenje da reaguju na vreme, ali to je podnošljivo. Pošto dela Dr. Seuss i nisu tako poznata kod nas, tu je još jedan, dodatni razlog da odigrate ovu sjajnu 3D platformsku igru.

1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 2 bloka
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Ime: The Grinch
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura / Platforma







red toga, morate naći i neke predmete koji će vam pomoći u obavljanju raznih dužnosti. Tu su još i telefonske govornice, pa Grinč može da se zaodene i "inkognito" obavlja poslove koje mora da izvrši. Dok izvršava zadatke, polako se otvaraju i prolazi za druge nivoe, gde se nalaze parčići planova koji su vam neophodni. Bez "oktopod" hvataljke nećete moći da se popnete na neke platforme, koje su vam ovako nedostupne. Bez naprave za skakanje nećete moći da "štelujete" sat... Neprijatelji su vam deca i stanovništvo gradića, pojedine životinje i "žandarmerija", pa vam preostaje samo da se šunjate, podrigujete u njihovom pravcu, gađate ih trulim jajima i izvršavate sijaset malih manifetluka, kako bi ih odstranili iz neposredne blizine. Poklone gnječite koristeći svoj "ponos", skačući i naseda-

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	3.5	4.0

70%

jući na njih, a svaki vam daje određeni broj poena, u odnosu na to koje je boje. Tako crveni donosi jedan, plavi paket tri poena, ljubičasti pet, a narandžasti deset.

Što se snimanja pozicije tiče, to je uzbralo najpozitivnije ocene, jer nećete morati da prelazite particije i nivoe, iščekujući mesto na kome možete da snimite, već jednostavnim pristupom glavnom meniju možete to da odradite. U meniju se nalaze i svi podaci o misijama, broj paketa, postera, koliba u koje ste ubacili košnice, pa još i svih planova i koliko vam još delova za određeni pronalazak treba. Igra je sama po sebi veoma nelinearna, tako da ćete se bacati sa nivoa na nivo u potrazi za planovima i to sve dok pojedini nivo ne kompletirate i ne ispunite sve misije (što nije ni malo jednostavno). Grafika je i više nego dobra za jednu platformu i to ovog tipa i kalibra, zvuk je odličan i prati sve što se dešava na ekranu, atmosfera je odlična, a igrivost na zavidnom nivou. Tako vam ne preostaje ništa drugo, već da ovu sjajnu 3D platformu uzmete i svim se silama potrudite da upropastite Novu godinu, a šta Grinča očekuje na samom kraju vam (kao i uvek) neću otkriti, ja sam se "odrao" pokušavajući sve da odradim, pa ću sve prikriti od vas i to iz puke pakosti, jer i ja svima volim da kvarim zabavu.





Satori Jo





1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: CrashBash
Izdavač: SCEE
Sistem: PAL
Žanr: Razna takmičenja za 4



PlayStation

Kako se bliže novogodišnji praznici, tako dobijamo i novu Crash igru. Ako je ideja prve bila napraviti igru u stilu Marija za Sonijevu novu konzolu, pa se onda zaustavila negde na pola puta, onda je Crash Bash opet pokušaj da se Mariju stane na rep i to konkretno seriji Mario Partz igara. I opet je to urađeno do pola. Dok u Mario Partyju imate interaktivne table, ovde ništa slično ne postoji. Postoji samo niz igara koje se do četiri igrača mogu igrati na tri pobede, zbog toga što je Mario Party iskoristio jako puno odličnih ideja za svoje mini igre. Autori Crah Basha su se okrenuli bivšim Crash igrama i iz njih uzeli ideje za svoje igre. One su bazirane na nekim nivoima iz bivših igara i vrlo često su iste igre sa malo promenjenim zadatkom. Kvalitet mini igara varira od nezanimljivih do izuzetno zabavnih, ali njih je ukupno uzev ipak malo.



Cilj je, bilo da igrate sami ili sa nekim, da tri puta za redom pobedite u određenoj igri. Dobra strana ovako dizajniranih igara je da se čak i sa četiri igrača na jednoj konzoli, sam ekran nikad ne deli, već se sve dešava na zajedničkom ekranu. Sve igre se odvijaju u arenama sa ciljem same igre i trenutnim rezultatom.

Moja zabrinutost je bila to, da su ovu Crash igru po prvi put razvili programeri Eurocoma, a ne Naughty Doga, koji su sa CTR-om, zaista dogurali Playstation do njegovog maksimuma. Pošto startujete Crash Bash, jasno je da se novi tim sjajno snašao sa jednim od najpoznatijih Playstation serijala. Odlična muzika i crtani film grafika, su stvari na koje smo se u Crash igrama već navikli da imamo. Čudno je da je sama priča potisnuta u drugi plan i da nije mnogo bitna (čak ni u adventure modu). U odnosu na ostale četiri Crash igre, ova je najsiromašnija i idejama i u njihovom izvođenju, ali kako Sonijeva konzola i nema mnogo igara koje se lagodno mogu igrati u dvoje, kolekcija akcionih i kratkotrajnih igara je zaista dobrodošla.



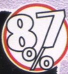
Glavna zamerka igri bi definitivno bila ta, da kada jedan igrač igra, nema skoro nikakve priče, koja bi kod njega izazvala želju da nastavi do pobede, da bi video šta će se desiti. Ovako kako jeste, igra je jednostavno mehaničko igranje niza igara, čak i potencirano time da se igre igraju na tri pobede, a da su protivnici vođeni od kompjutera, jako prepredeni i teški. Sa druge strane ako volite izazov, Crash Bash je igra za vas.

Isto tako od osam ponuđenih likova samo tri su esencijalni likovi iz dosadašnjih igara. U ovakvoj vrsti igre, identifikovanje sa likovima je jako bitno, naročito ako ih znamo od ranije. Umesto da joypad iskoriste na zanimljive i inventivne načine, upravljanje je identično i bez ikakvih inovacija.



I pored svih zamerki, ovo je jedina igra partz tipa, sa visokim produkcijskim vrednostima. Siguran sam da će mnoštvo Crash ljubitelja pohitati da ponovo uleti u šareni svet novog Crash-a.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	3.5	3.0





International Superstar Soccer 2000

Igor Simić





Verovali ili ne, i velikom Konamiju se događa... Šta to? Pa, posle trogodišnjeg ciklusa u okviru kojeg su napravili revoluciju u fudbalskim simulacijama i izbacivali sve bolje i bolje fudbale, dogodio se peh zvani ISS Pro 2000. Možda je u stvari ovo i bio jedini način da shvatimo koliko su fudbalske simulacije iz serijala Winning Eleven dobre i koliko se u Konamiju vredno radi. Moguće je i da su "Japanci"(omiljeni naziv za Konami u našem narodu) pokušali da naprave fudbal za mlađe naraštaje i tako ih pripreme za iskušenja koja ih čekaju u WE serijalu, jer ova igra se može okarakterisati bilo kako, osim kao ozbiljna.

Igra je u odnosu na prethodnika pretrpela ogromne promene, kao što su drugačiji pogled, kontrole, vizuelizacija, opcije... Nešto potpuno novo i drugačije od svega do sada viđenog, što se meni ne dopada, jer fudbal ovde gubi dimenziju ozbiljnosti i takmičarskog duha, što se, naravno, odražava i na igrivost. Jedina pozitivna stvar jesu opcije u kojima je ponuđeno po prvi put odigravanje fudbala po scenariju. Ponuđeno vam je 20-tak utakmica kojima je potrebno promeniti tok, koje su rangirane po težini (jedan od scenarija vas vraća na utakmicu Jugoslavija - Croatia, pri rezultatu 2:2 i na žalost, stavlja vas na stranu Hrvata), nešto sasvim novo i dobro, što bi u narednim simulacijama moglo da postane praksa.



Kada se postavi pitanje alternative za Winning Eleven, sve češće se u našem društvu pominje TIF 2 (This Is Football 2), oni hrabriji možda pokušaju i sa ISS Pro 2000, ali verujte, dečije igračke bi ponekad trebalo da ostanu samo - dečije igračke...





1 - 4 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: ISS PRO 2000
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal



102 Dalmatians

Satori Jo

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju



Novi Diznijev crtać još nije ni došao u bioskope, a već smo sa svih strana zasuti interaktivnim naslovima vezanim za njega. Ako to nešto govori, onda ova činjenica najglasnije kaže da firma Dizni sada ide ka što bezobzirnijem zgrtanju para. Dok su ranije Diznijeve igre bile vrhunski zabavni paketi, puni duha i dobrog raspoloženja, ali i kvalitetnog igračkog iskustva (bio to Miki, Herkules ili Tarzan), nova izdanja ne postižu ni delić te specijalne Dizni atmosfere, koja i jeste bila glavni motiv za igranje ovih igara. Kada smo sve ovo izneli na čistac, mora se reći da su 102 Dalmatinca (od kojih igrač vodi dvoje), prilično dobra igra. Ne baš fantastična, ali dovoljno kvalitetna da zadovolji kako male igrače (klasičnu Diznijevu publiku, bilo za igre ili filmove), tako i one starije pratioce ovih malih igrača, koji su silom prilika (i na svoje zadovoljstvo), takođe Diznijeva publika.

Igra je trodimenzionalno-platformska (mada se to platformska u poslednje vreme svodi pre na istraživačka, nego na skakutanje po platformama), koja priču bazira na istoimenom filmu, sa sve insertima iz njega, između nivoa. Od celog dalmatijanskog domaćinstva (broj stanovnika: 102 plus 2), posle povratka Kruele na scenu, ostalo je samo 2. Sa ovo dvoje štenadi idete kroz nivoe (koji su lokacije iz filma) da oslobodite ostatak svoje porodice i pobedite Kruelu. Zadaci na nivoima su prilično jednostavni (skupi sve!), bitno je samo istraživati i igra će biti kompletno rešena. Grafika je očekivano potpuno crtać, kao i muzika, što se od Diznijeve igre i očekuje. Komande su takođe jednostavne i ono što ovu igru vadi iz jame prosečnih Playstation igara, je niz ekstra stvari, koje se uspešnim prelaskom nivoa dobijaju. Pored mini igara, koje su dostupne i bez igranja osnovne igre, tu je i album sa sličicama koji popunjavate, nalazeći tajne na regularnim nivoima. Ovo je dobra ideja, koja je (začudo!) i dobro upotrebljena. 102 Dalmatinca nije genijalna igra, ali je dovoljno dobra da zadovolji i malu i veliku Diznijevu publiku.







Ime: 102 Dalmatians
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: 3D Platforma





Uroš Tomić

BLADE

Najnegativniji aspekt vampirskog života je nesumnjivo nemogućnost izlaska na svetlo dana. Ali, šta ako na svetu postoji biće koje poseduje najbolje od obe rase - i ljudske i vampirske? Takav jedan junak postoji odavno, a možda ga se mnogi sećaju i pre filma. Priča koja je u filmu opisana, glasi otprilike ovako: Mlada crnkinja, koja je u devetom mesecu trudnoće biva napadnuta od strane vampira. U momentu njenog porođaja ona umire, a dete koje rađa je bitno izmenjeno majčinom promenom. Predodređeno je da bude najveći besmrtnik koji hoda svetom, Blejd. Njegova jedina preokupacija je da nađe vampira koji ga je "prokleo" i usmrtio njegovu majku.

Pronađen od strane Vislera (jednog od poslednjih lovaca na vampire), još kao dete obučen je da bude jedan od najboljih i najtraženijih lovaca na svetu. Visler mu je projektovao serum, koji ga može osloboditi vampirske žeđi, koja bi ga pretvorila u krvoloka i ubojicu, naučio ga borbi sa vampirima i brinuo se o njemu kao "tajo". Ono što svi znate je da je Blejd neophodan za obavljanje jednog rituala, koji se može izvršiti samo u hramu večne tame, a koji će jednog od vampira pretvoriti u Krvavog Boga i time mu obezbediti suverenu vladavinu nad čovečanstvom. Priča u igri se malo razlikuje od filmske, ali je sam film poslužio kao inspiracija za celu igru. Lišen introa koji bi hvalio ili kudio, ne preostaje mi da radim ništa drugo, no da se bacim na opis same igre.

Igra je zamišljena kao 3D akcija, sa elementima platforme, u kojoj je vaš cilj kao lovca vampira, da radite baš to - LOVITE VAMPIRE. Pogled je smešten u treće lice, tako da ima neki blagi "laroliki" izgled. Počinjete na dokovima, gde se u zadnje vreme dešavaju čudne stvari. Pored vampira koji su vam standardni neprijatelji, morate obratiti pažnju i na policiju, koja vas s vremena na vreme progania. Na samom startu igre, od oružja vam na raspolaganju stoji mač od posebne legure, koji može od svakog vampira da napravi "suši" i pištolj nabijen običnim mecima. Posle nekoliko zamaha mačem, Blejd će ga izvrteti u "osmicu", obarajući na pod sve što dodirne. Vremenom ćete shvatiti da svaki tip oružja ima više vrsta municije i da postoje predmeti koji će vam biti od velike važnosti. Tako, iako vampire obično olovo ne može baš da ubije, u igri ih je moguće ubiti, ali ako imate brdo municije na raspolaganju. Pored standardne municije, na raspolaganju vam stoje i karbonski meci, a na nekim tipovima oružja (machine pistol, sačmara) i srebrni meci, na koje su vampiri veoma osetljivi. Tu je i višenamenski bacač, koji "bljuje" municiju, tzv. boltere, eksplozivne boltere, obična i srebrna sečiva, granate i ultraviolet-ne bombe. Ako vam ponestane municije, možete ih "prašiti" golim rukama i nogama, a to nije ni malo naivno. Na samom početku će vas napadati policija i radnici koji obezbeđuju skladište u koje Blejd pokušava da prodre, a tu i tamo po koji vampir. U toku igre sakupljate i glifove koje možete gledati u opciji "fajlovi", koja je smeštena u meniju pred početak igre. U glifovima stoje podaci o određenim vampirskim kućama i njihovim vođama, a i o vrstama vampira koje usput srećete.

Kako igra odmiče, sretaćete sve jače i jače vampire, sve gadnije nakaze i kreature. Policija će u jednom momentu nestati, da bi se vratila malo kasnije, sa malo dužim zubima i crvenim očima. Pojaviće se nindža-vampiri, mašući sa dve katane, pa je bolje njih napasti sečivom, koje mogu teže da odbiju. Neki vampiri mogu da ustanu ponovo nakon prvog obaranja, neki se s vremena na vreme regenerišu. Dok "gazite" i bacate neprijatelje kojekuda, usput sakupljate i predmete koje možete naći razbacane po nivoima. Za pojedina vrata morate da

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Blade
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Akcija



PlayStation



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Koliko još ovakvih igara treba da se pojavi, dok se ne desi neki slom u moždanim vijugama kupaca i digne se kuka, motika i bager u cilju lišavanja života onih koji nam priređuju ovakva maltretiranja? Ja se zaista izvinjavam svim ljubiteljima akcije i vampira, ali i jedno i drugo sam viđao mnogo bolje (i originalnije) osmišljeno! A i film mi je bio dosadan do bola... Valjda su svi producenti u Holivudu shvatili da ljudi za svoje pare hoće da se zabavljaju bar dva sata, pa i filmove koji nemaju šta da kažu u duže od sat i dvaes', neprirodno produžavaju dodajući JOŠ akcije, JOŠ vampira, JOŠ tuče... Sve je to lepo odrađeno, čak i zabavno, ali samo do izvesne granice, posle koje postaje jednostavno - zamorno. Primećujete li sličnost i u industriji igra? Blade je pravi primer.

nađete ključeve ili pomerite koju polugu, neki zidovi se mogu razrušiti, a iza njih se kriju veliki, zli, gadni i raspadnuti vampiri, dok neki prolazi kriju dragocenu municiju ili glifove.
Ono što će vam džigericu pojesti su "save" pozicije, koje su nekad toliko udaljene, da ćete morati neku sekvencu ponavljati više puta, dok ne postignete očekivane rezultate i ne snimite status koji ste želeli.
Pored "save" pozicija, postoji i resupply pozicija, na kojoj možete da dopunite svoj inventar ili dokupite municiju, ali ne baš na način koji ste očekivali. Naime, ne postoji mogućnost kupovine po izboru, već Blejd sam kupuje municiju i ostalo. Nakon neželjene trans-migracije na onaj svet, tu su još i energetski napici, koji će vašu energiju na određeno vreme održavati stalnom, koliko god zamahivali mačem ili pesnicama, dok će health boosteri i medi-kitovi oporavljati vaše zdravlje. Još jedna stvar koja će vas iziritirati je to što su mesta u inventaru ograničena, tako da medi-kitova možete da posedujete samo tri, a za municiju vam ne mogu garantovati koliki joj je kapacitet. Pojedine predmete koje nađete predaćete Visleru (koji u jednom momentu igre biva otet), a on će vam napraviti laser, koji će vam obezbediti prevlast nad hordama neumrlih. Kretaćete se po dokovima, kroz kanalizaciju, moraćete da očistite budistički hram, da se spustite u drevne katakombe, koje se već milenijumima nalaze ispod grada, a sve to iz jednog, prostog razloga: DOMINACIJA, KRV I SMRT, UBISTVA I BEZUMNA ZABAVA. Prvi "glavonja" će vam zadati muke, ali ne zbog njegove snage i brzine, već zbog onoga što sam čuvao za sam kraj... Kontrole, proklete kontrole, iznerviraće vas mnogo, jer će u žaru borbe Blejd grešiti i to katastrofalno. Ako uzmemo u obzir i zamke na podu u katakombama i OGROMNE vampirolike vukodlake, koji će vam odgristi uši ili makar nos, padaćete na šiljke uz samrtne vriske, gristi gajtan kontrolera ili ga šutirati i bacati kroz prozor. Uzimajući u obzir da sam igru startovao na normalnom nivou težine, ne smem ni da pomislim kakvo je skakanje po živcima predviđeno onima koji će pomisliti: "Ma ja sam iskusan igrač, sad ću da startujem igru na "hard" nivou i pokazaću im "čija nana crnu vunu prede!". Moj savet je da pokušate da predete igru na normalnom nivou težine i uštedite sebi vreme i trud. Grafika je mogla da bude za nijansu bolja, zvuk me je fascinirao, a pogotovo deo u kome se čuje grubi, otvrdli glas lovca na vampire. Atmosfera je veoma mračna, pa vam ne savetujem da igrate u mraku (kao što su uradili tvorci igre Alien Ressurection), a igrivost je pokvarena sa lošim "save" pozicijama i kontrolama. Ako ste ljubitelj horor igara i akcionih avantura, ova igra će i pored negativnih aspekata (koji i nisu brojni), izazvati veliko oduševljenje i sate i sate igranja, a pogotovo ako se opredelite za "hard" nivo težine. Prema tome, novce u ruke i pravac lokalni diler PS diskova...







Uroš Tomić

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Da li ste ponovo spremni za džumbus? Nakon rasula koje je EA izazvao otkupivši licence za sve moguće i nemoguće sportove, MIDWAY je svima "dohakao" i napravio boks, koji je bio ne samo atraktivan i duhovit, već je bio i veoma zarazan zbog pojedinih elemenata koje ne možete naći u drugim igrama, sa sličnom tematikom. Svi oni koji su imali čast i privilegiju da igraju prethodnika, neće biti razočarani nastavkom, koji je došao sa malo naprednijom grafikom i novim zanimljivim protivnicima. Cilj igre je isti kao i u svim simulacijama boksa, sačekati pravi momenat i deklasirati protivnika, prosleđujući precizan i snažan udarac u predelu labrnje. A, ako ova taktika zataji, ostaje vam da mu ne probijete gard, ali da ga u svakom slučaju što efikasnije pošaljete na pod. Što se tiče promena u odnosu na prethodnika, sa razočarenjem vam moram reći da tu više ne postoji sistem klađenja i slobodnog odlučivanja o borbama, koje se razlikuju po tome, da li je u pitanju borba za nagradu ili borba za titulu. Naime, unapred su vam određeni datumi kada se borite za novce, a kada za titulu, pa nećete moći da koristite vitaminske programe i "Rumble mass" program, sve dok ne "pokorite" veliki broj protivnika i ne steknete profit na najteži mogući način. Da se samo prisetimo, u prethodnom delu ste bili nešto kao menadžer, borcima koji su ponuđeni na "tržištu", sa određenim brojem borbi za svakoga od njih. Kada istekne taj broj, borac se vraća na "tržište", a vi birate da li ćete uzeti nekog drugog. Sada, kada izaberete jednog, njega vodite dok ne osvojite titulu. Kada su treninzi u pitanju, više ne morate da plaćate za svaki, već možete da trenirate vašega "pulena" za džaba. I princip treniranja se bitno razlikuje. Pored starih disciplina, dodate su i neke nove, kao što su preskakanje konopca i "rumble pads" trening, dok su aerobik i dizanje tegova malo promenjeni. Pri treningu aerobika, tu vam je instruktorka, koja je "obdarena" lijepom građom i umilnim glasom, a dizanje tegova se razlikuje u tome što sada ne dižete jedan, već dva tega. Pored svih ovih promena, sada je razlika u tome što morate projektovati sistem treniranja koji će vašeg miljenika dovesti do bolje forme i to zbog toga što svaki trening, pored pozitivnih promena, daruje i neke negativne. Treninge možete obavljati automatski i to na više dana, a taj princip je veoma jednostavan, jer možete po 10 dana samo preskakati konopac, a snagu dodati u zadnjim danima, pred meč. Kada je reč o samoj borbi, sada su tu i principi koji je "malo" menjaju... Rumble skala koju morate da popunite sada je izmenjena, tako da nemate više jedan stepen "divljanja", već tri. Kako biste tu skalu što brže popunili, možete i da vređate protivnika, ali samo kada je udaljen od vas. Grafika je do te mere unapređena, da sada dok igrate, možete da vidite kako "šminka" dolazi na lice protivnika isključivo vašim naporima. Moram priznati da je Mr. President (Bil Klinton, koji se pojavljuje kao jedan od protivnika) izgledao isto kao i Britni Spirs pred scenski nastup. Bilo je zadovoljstvo "uljepšati" Bila, a zadovoljstvo je naraslo kada se kao jedan od narednih protivnika pojavila prva dama (Hilari), samo mi je žao što tu još nije bila i Monika ili još bolje Madelina Oldvrajt. Da, da, dragi drugari, pored ovih protivnika, tu je još i Majkl Džekson, tako da imate pravu malu "plejadu" negativaca koju ćete sa zadovoljstvom bacati po ringu i podu. Kao "šlag na tortu" zadnji i najjači protivnik je Majkl Bafer (Michael Buffer), najodgovorniji za naslov pod kojim se igra sakrila od pomenutih licenci. Kada dođete do njega, on će se "morfovati" u Rumblemastera, koji izgleda kao neko ko je čitavu večnost koristio steroide i prodao dušu đavolu za izgled. Da sumiramo, igra je dobila i na izgledu i na duhovitosti, pa neću ovoga puta ni spominjati zašto su ocene takve kakve su. Uostolom, ako mi ne verujete, uzmite igru, teško da ćete biti i malo razočarani.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	4.5

96%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Boks


PlayStation

Bugs Bunny & Taz Time Busters

Satori Jo





Infogrames je promenio tim programera, za ovu drugu u nizu igara u kojima je glavni junak Duško Dugouško (uz pomoć Tasmanijskog đavola) i to se jasno oseća čim se igra startuje (pod uslovom da ste probali prvu Duškovu igru). Ono što je ovaj put drugačije je sam osećaj crtaća koji igra stvara, koji je sada mnogo jači. Čini mi se da je to do tekstura korišćenih u igri - one su sada malo detaljnije nego pre, ali još uvek su kao izvađene iz crtaća, pa je ceo utisak mnogo bolji. I sam fizički model je malo čvršći, likovi se više uklapaju u okruženje, a to je od najveće važnosti za jednu 3D platformsku igru.



Ne može se reći da igra nudi nešto revolucionarno u okviru žanra, kao i u poređenju sa prethodnim nastavkom. Reč je o tradicionalnoj 3D platformskoj igri, sa malo nategnutom pričom (vremenska mašina koja se nalazi u bakicinoj kući je rasturena, a glavni dijamant i zupčanici su se razleteli svuda po vremenu). Ovako je dobijen razlog da (još jedanput) prolazimo kroz actečki, vikinški, piratski, itd. nivo, koji su već postali standard u igrama ovog tipa. Naravno, glavni krivac za sve je samouvereni istrebljivač gamadi, Patak Dača, a od Duška i Taza zavisi da li će se stvari dovesti u red u vremenu i u različitim vremenskim zonama. Na svakom nivou ima dosta toga što treba uraditi i većina zadataka je ili vrlo jednostavna ili je očigledna. Tako se dobija raspoređena težina igre, koja odgovara kako maloj deci (kojoj je ova igra prvenstveno namenjena), kao i onim starijima (koji će dosta vremena provesti pokušavajući da kompletno završe igru). Grafički je izuzetna i najbliža je crtanom filmu, što se na PlayStationu može postići, a i muzika je potpuno prikladna ovakvom jednom interaktivnom crtaću. Najzanimljivija činjenica vezana za igru je mogućnost igranja u dvoje u isto vreme, sa slobodom kretanja oba lika, ali pri tom kamera prati samo primarni lik (svaki ima specifične osobine i pokrete), što je čudan izbor. Ipak treba pohvaliti trud programera da učine nešto novo, ma kako neuobičajeno bilo. Bugz&Taz je interaktivni crtać, koji značajno popravlja utisak koji je prva igra ostavila. Odlična igra za sve ljubitelje platformi.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	5.0



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Bugs Bunny & Taz: The Time Busters
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura





Miroslav Đorđević

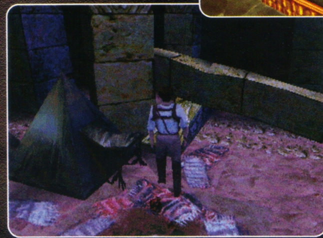
THE MUMMY

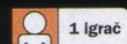
Film "Mumija" (koji se davao u bioskopima do pre tri meseca) je od strane filmskih kritičara ocenjen kao kopija kultne avanturističke trilogije "Indiana Jones". Istoimena igra će, ovaj put od strane igračkih kritičara (čitajte: mene), takođe biti ocenjena kao kopija mnogih igara, najviše legendarnog Tomb Raidera. Kada je moj kolega Uroš Tomić najavio ovu igru u šestom broju, opravdano nije bio impresioniran njenim izgledom i svi smo se nadali da će momci iz Universal-a (tvorci igre) nešto preduzeti, pre nego što igru izbace na tržište. Na žalost, igra je tu, prilično nedorađena i neizglancana, što rezultira samo još jednom prosečnom igrom na tržištu.

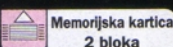
Za sve one koji nisu gledali film, sadržina je sledeća: 1290. godine pre nove ere, u drevnom Egiptu, uticajni sveštenik Imhotep izdao je svog faraona, Setija Prvog, zbog čega je osuđen na najgore od svih egipatskih mučenja, Hom-Dai. Prokleli su ga i živog mumificirali. Milenijumima kasnije, tačnije 1923. godine, Rik (lik koga kontrolišete u igri), Evelin i Džonatan su pronašli egipatsku knjigu mrtvih i nenamerno probudili, sada već poluraspadnutog Imhotepa. On rešava da zavlada svetom i vremenom sve više poprima ljudski izgled. Rik je naravno odlučio da tome stane na put i tu počinje vaša avantura. Od opcija pre početka igre, prisutne su one uobičajene: štelovanje slike, zvuka i slično, kao i opcija za gledanje najave nastavka filma Mumija, pod nazivom "The Mummy returns". Iako je na špici vreme pojavljivanja filma u bioskopima predviđeno tek za leto 2001, ovaj film se na piratskoj kaseti već sad može pronaći u video klubovima.

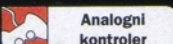
Odgledali ste intro i igra počinje. Prvo što pada u oči je sasvim prosečna grafika i smešno kretanje vašeg junaka. Grafika prilično liči na onu iz igre Crusaders of Might and Magic, što znači da nije loša, ali nije ni ništa revolucionarno. Mnogo je veći problem već pomenuto kretanje. Rik kada trči baca kolena visoko napred i ruke drži poluraširene, zbog čega više asocira na nekoga ko imitira kokošku, nego na "mačo mena". Radnja će se u skladu sa pričom najviše odigravati u mračnim i opasnim egipatskim grobnicama, pa ćete stoga obilato koristiti baklju koju dobijate na početku. Naravno, ona će se s vremena na vreme ugasiti, pa vam je onda neophodna vatra, kako biste je ponovo upalili. Takođe ćete koristiti pištolj, kao i mnoštvo egipatskih mućkalica, koje pogubno deluju na razna čudovišta koja ćete sretati. Na vašem putu ka Imhotepu stajaće vam mnoštvo mumija i monstruma, kao i Arapi koji ne žele vaše mešanje u celu stvar. Neprijatelji će se pojavljivati krajnje neočekivano, te morate non-stop biti u stanju borbene gotovosti. Mumije će izlaziti iz podova, zidova i plafona, naoružane čekićima, dok će vas iza ćoška čekati Arapi s pijucima i vatrenim oružjem. Da biste u takvim okolnostima preživeli duže od dva minuta, neophodno je da redovno obnavljate energiju, što možete učiniti osvetljavanjem ploča boga Ra, koje se nalaze razbacane po nivoima. Prisutne su i mnoge klopke, kao i skriveni prolazi, koji vam mogu olakšati igranje. Iako je linearnost prilično izražena, igra nije mnogo teška, pa će u njoj uživati kako početnici, tako i igrači koji i sa Larom lako izlaze na kraj. Mummy nije ni originalna, ni tehnički preterano dobra igra, ali je zabavna, pa je u skladu sa tim preporučujem svim ljubiteljima egipatske mitologije i dobre avanture.

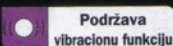












Ime: The Mummy
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



PlayStation



DONALD DUCK "GOIN' QU@CKERS*!"

Satori Jo

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Dizni je u poslednje vreme veoma povećao količinu igara koje se pojavljuju na Playstationu. Dok su ranije igre potpisane Diznijevim potpisom bile vrhunski zabavni paketi, ma kog žanra one bile, ova nova količina po kvalitetu baš ne zadovoljava visoke standarde, koje su ranije igre postavile. Shvativši da kvantitet u slučaju Playstationa znači i veću prodaju, poslednjih par meseci smo bili zasuti igrama različitih softverskih kuća, sve sa blagoslovom Diznija. Ne samo da mi ovaj opširan i poprilično neodređen uvod omogućava da popunim prostor namenjen ovoj igri već i on objašnjava razlog zašto je to tako.

Paja Patak je poznata Diznijeva prznica, koji u ovoj igri biva uvučen u Patinu otmicu i takmičenje sa Lepojkom oko toga, ko će Patu pre spasiti. U toku igre Prokini pronalasci će prznici koju vodite pomagati da pobedi prepreke koje nivoi postavljaju pred igrača. Kako vidite priča je u najmanju ruku neinspirativna. Onda, počevši igru, shvatite da je ona odrađena u formi polu 3D platformske igre. Opet. Još jedna iz mnoštva koje su se pojavile u poslednje vreme. Tu je i ceo taj momenat oko polovičnog trodimenzionalnog ugođaja. Oni koji su igrali trećeg Kreša, setiće se nivoa na kojima se nešto vozi. E, Patak Dača (igra) je urađena od niza nivoa sličnih onim iz trećeg Kreša, ali bez vozila (i naravno brzine). Postoji put kojim idete (ka ekranu), ali nemate stvarnu slobodu kretanja. Tu su i potpuno neinspirativni nivoi, predmeti koje skupljate, pomagala, tajne i slično. Sve u vezi ove igre je potpuno bezlično. Takva je i muzika. Grafika, naravno, izgleda crtački, ali bez velikog truda, koji se očekuje od Diznija. Generalni utisak koji ova igra ostavlja na igrača je... polovičnost. Polovičnost truda uloženog u nju, polovičnost ideje, polovičnost grafike, jednostavno polovičnost svega (čak i 3D-a). Ne preostaje mi ništa drugo, nego da na ovo dodam i polovičnost ocena za nju.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.5	2.5	2.5

25%

Ime: Donald Duck Going Quackers
Izdavač: Ubisoft
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Avantura

PlayStation



Miroslav Đorđević

SPEC OPS
RANGER ELITE



Spec Ops: Ranger Elite je igra koja je uspela da uradi samo jednu stvar - da svojim imenom da odgovor na pitanje, koja je igra najneigrivija u poslednjih godinu dana.

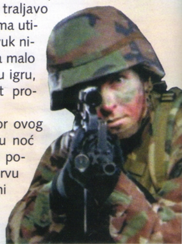
Po uključivanju konzole startovaće se intro koji je najbolje preskočiti (kao i celu igru uopšte), jer je u pitanju tipična američka propaganda, koja čak ni tehnički nije odrađena bog zna šta. Sadržina je uobičajena: američka zastava, vojska i sl. i sve to praćeno dirljivim patriotskim govorom nekog Ramboa. Posle toga loading screen i na njemu naravno: američka zastava. Potom su vam ponuđene opcije, mod za jednog igrača, kao i mod za dva igrača koji je inače jedina dobra stvar u ovoj igri. Takođe je prisutna i opcija quick start, prilično neuobičajena za akcione igre, koja je tu stavljena sa rezonom o kome će nešto biti rečeno kasnije. Dakle, odabrali ste dva od ponuđenih pet rendžera (u igri možete voditi čas jednog, čas drugog) i iskačete iz aviona kako biste isprašili teroriste na Aljasci. Onda opet loading screen i malo za promenu: američka zastava.

Igra je krenula i počinju muke. Bagova na tone. Ako niste znali, za američke marince je najnormalnija stvar da prođu kroz drvo, kroz svog saborca ili kroz vatru, a da pritom ostanu nepovređeni. Takođe je sasvim normalno da se zaglave u teksturi (prosečno svakih pet do deset minuta), odakle naravno ne mogu da izađu, pa je jedino rešenje da se ubijete da biste igru krenuli ispočetka. Vaš saborac će vas non-stop pratiti, a vi uvek možete preći u "njegovu kožu", to jest preuzeti kontrolu nad njim, pritiskom na trougao. Zašto je ova igra onako brutalno iskritikovana na početku? Zato što je blago rečeno neigriva. Komande su često spore, a još češće ne reaguju uopšte. Neprijatelji su praktično nevidljivi, sve dok se ne približe na dva metra rastojanja, radar je neupotrebljiv, a pritom su protivnici jako, jako precizni i misije izuzetno teške. Da biste prešli misiju, makar jednu njenu fazu, potrebno je prethodno znati gde je koji stražar, koji vam je najbolji put i potrebno vam je mnogo, mnogo sreće da na tom putu ne završite zaglavljeni u teksturi. Ukoliko sa svojim saborcem upadnete u protivničku paljbu i vas ubiju, kamera će početi da se vrti oko vas dovoljno dugo da teroristi ubiju i drugog rendžera, nad kojim ste vi bezuspešno pokušavali da uspostavite kontrolu. Svi navedeni faktori će početniku (početnikom smatram sve one koji nisu bar trista puta poginuli u ovoj igri) toliko zagorčati život, da je vađenje diska i skakanje po dotičnom, neminovna reakcija. Vrlo često će vam se desiti da vam učitavanje pred nivo traje znatno duže od samog nivoa, a pritom sve to važi za situaciju kada je igra podešena na najlakše. Tada do izražaja dolazi opcija quick start, koja će preskočiti sva podešavanja i odmah vas baciti na front.



Grafika dosta podseća na onu iz 007 Tommorow Never Dies i Syphon Filter. Na žalost, veliki je broj nedorađenosti. Vatra izgleda krajnje komično: potpuni 2D koji se okreće kako bi vam uvek bio okrenut "spreda". Uklopljenost vašeg rendžera sa podlogom je takođe traljavo odrađena, pa se često ima utisak da rendžer lebdi. Zvuk nije loš, pa iako je muzika malo neadekvatna za akcionu igru, može da dobije epitet prosečnog.

Ako volite da kao autor ovog teksta, sedite duboko u noć sa crnim podočnjacima pokušavajući da pređete prvu misiju ili ste pak rođeni mazohista, uzmite ovu igru - bićete oduševljeni.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	0.5	1.0

20%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Specops Ranger Elite
Izdavač: Runecraft
Sistem: Pal
Žanr: Pucačina



PlayStation

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA



Stalno gineš na istom mestu?
Zaglavio si se i ne znaš gde dalje?
Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis **Pobednik** 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju . Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

abc 2 NAGRADNA IGRA

def 3 VESTI

ghi 4 GLASANJE

jkl 5 IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:
pobednik@eunet.yu

abc 2 NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis **Pobednik**, odaberu opciju 2. i odgovore na 5 prostih pitanja vezanih za igre, postaju mogući dobitnici jedne od preko 500 vrednih nagrada između kojih i:



PS2 PlayStation 2



Dreamcast



PlayStation



Nintendo 64



GB color

Na telefonskom servisu **Pobednik** možete naći šifre i trikove za:

PC CD-ROM | PlayStation | GB color | Dreamcast | PS2 PlayStation 2 | Nintendo 64

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

V kolo



Nitendo 64
Beograd, Maja Čubrilo, Dragutin
Game boy color
Beograd, Bogdan NIkolajević, Nikola
Volan
Ruma, Dejan Gecilj, Ivan
Torba PSX
Dobanovci, Miloš Zarić
Dual shock PSX
Bor, Marjia Kolos, Blagoje
Mini classic
Užice, Vuković Tihomir, Milija
Aranđelovac, Siniša Mitrović Milan
Bor, Marko Nikolić Milinko
Čukojevac, Kraljevo, Vladimir Komatović Dušan
Bočar, Ivana Mandić Milorad

VI kolo



Sony PlayStation 2
Beograd, Jovan Božić Milojko
Volan PSX
Kraljevo, Milena Stanković Sonja
Torba PSX
Beograd, Katarina Jovanović Aleksandar
Dual shock PSX
Beograd, Vladimir Stanković Branislav
Mini classic
Beograd, Stefan Jovanović Slobodan
Smederevo, Strahinja Kunc Sretko
Banja Koviljača, Miodrag Janjić Vladan
Ruma, David Debrnja (Žan Klod)
Beograd, Zdravka Arsić Dragiša

VII kolo



Sony PlayStation
Silbaš, Jaroslav Mučaj Zlatko
Volan PSX
ančevo, Branislava Šandrih Branislav
Torba PSX
Zemun, Stojanac Vladimir Dragan
Dual shock PSX
Beograd, Petrović Rade Vasa,
Mini classic
Kaluđerica, Ana Đokić Goran
Požarevac, Ivan Tuba Momičilo
Kukujevci, Stojanac Vladimir Dragan
Anđelković Vese Marijan, selo Ždeglo, Lebane
Sombor, Kunić Miroslav Branko

VIII kolo



Nitendo 64
Užice, Savić Bogdan Milenko
Volan PSX
Beograd, Zdravka Arašić Dragiša
Torba PSX
Kuršumlija Cvetković Petar Dragića
Dual shock PSX
Požarevac, Mladenović Saša Rajko
Mini classic
Pančevo, Kaluđerov Jovan Saša
Šabac, Danilo Dragićević Jovan
Jankićević Željko Dragan, Valjevo, selo Popučke bb
Užice, Dejić Dragana Aleksandar
Pajić Ivan, Krupanj, selo Kržava



PSX CD-ovi

V kolo

Diskovi:
1. Želimir Pere Kristina, Paraćin
2. Mateja Delić Budimir, Beograd
3. Marko Ristić Zoran, Niš
4. Lekić Nikola Radonja, Kragujevac
5. Vlada Dragović Zoran, Resnik
6. Filip Ivanović Milorad, Beograd
7. Miloš Marković Goran, Mladenovac
8. Nanad Jovanović Aleksandar, Beograd
9. Milosav Božović Milutin, Šabac
10. Srđan Đokić Dragan, Valjevo
11. Mateja Đedović Mirsad, Beograd
12. Živić Dragan Vojislav, Bor
13. Vladan Zdravković Predrag, Aleksinac
14. Despotović Goran Živko, Novi Sad
15. Vladimir Jerić Zoran, Beograd
16. Milisav Sabljanović Milomir, Užice
17. Marina Stanisavljević Ljubiša, Beograd
18. Dragan Adžić Ljubiša, Čajetina
19. Jasmina Marković Simeon, selo Podgorac
20. Ivana Vasiljević Dejan, selo Grabovac
21. Nemanja Đakov Milivoje, Novi Kneževac
22. Miloš Pažin Miodrag, Beograd
23. Marko Savković Stajko, Mali M.L.
24. Nikola Šavija Željko, Zemun
25. Aleksandar Nikolić Zdravko, Đurđova
26. Mirko Medić Ilija, Stara Moravica
27. Momir Vulimirović Radovan, Bečej
28. Nebojša Mešković Dragan, Kraljevo
29. Nemanja Blagojević, Nova Pazova
30. Bojan Nikolić Dragan, Beograd
31. Ana Stanković Vladimir, Beograd
32. Radovan Aleksić Đorđe, Vrbas
33. Goran Hakač Josip, Novi Banovci
34. Marko Gajić Predrag, Banovo Polje
35. Marko Prokin Slobodan, Beograd
36. Danijela Krušić Željko, Novi Beograd
37. Goran Stanojev Milan, Šakule
38. Igor Stevanonić Branko, Niš
39. Saša Ristović Slavoljub, Čačak
40. Filip Tatjana Jakšić, Beograd
41. Nikola Dostanović Dragoljub, Gornji Milanovac
42. Boris Zurovac Radovan, Zrenjanin
43. Bojan Blagojević Vojislav, Ub
44. Marko Burkić Čedomir, Negotin
45. Blagoje Petrović Mirko, Vrbas
46. Stefan Krstić Milutin, Pančevo
47. Blažo Milić Milovan, Beograd
48. Nikola Delibašić Radomir, Niš
49. Aljoša Aleksić Željko, Sremska Kamenica
50. Nebojša Nešković Dragan, Kraljevo

VI kolo

Diskovi:
1. Miloš Živković Milan, Beograd
2. Marko Ristić Dragan, Beograd
3. Danijel Vulić Dragan, Žabari
4. Milan Vasović Mišo, Čačak
5. Nikola Živković Mića, Vladičin Han
6. Katarina Ničević Žarko, Cerak
7. Uroš Dimitrović Dejan, Beograd
8. Milan Jevremović Dragan, Despotovac
9. Stanko Janjić Zoran, Čačak
10. Petar Petrović Miroslav, Palanka
11. Ivan Povlovski Mile, Opovo
12. Jelena Nikolić Lazar, Umka
13. Nikola Vasović Milojko, Loznica
14. Božo Milić Milovan, Beograd
15. Ema Mujagić Enes, Vladičin Han
16. Bojan Blagojević Vojislav, Ub
17. David Simonović Ljubiša, Beograd
18. Miloš Đorđević Nikola, Džep
19. Vladan Kragić Dragan, Bačka Palanka
20. Dejan Kovačević Miroslav, Sombor
21. Nedić Nemanja Aleksandar, Bačka Palanka
22. Mitić Nemanja Marija, Sombor
23. Stefan Jovanović Slobodan, Beograd
24. Miloš Knežević Milovan, Borča
25. Marija Ristović Zoran, Čačak
26. Srđan Bojković Božidar, Vinča
27. Đurić Ana Milan, Kumane
28. Dobrin Dušan Darko, Kneževac
29. Peđa Kolbas Vladislav, Ruski Krstur
30. Dragan Simić Miloš, Ruma
31. Maja Čubrilo Dragutin, Beograd
32. Nebojša Ivančević Dejan, Beograd
33. Vesna Simović Miloš, Lađaci
34. Dragoljub Stevanović Milutin, Trašan
35. Marko Čubrilo Dragutin, Beograd
36. Milan Savić Dragan, Bor
37. Milica Davor Vladimir, Ruski Krstur
38. Nikola Malševski Zoran, Stari Železnik
39. Zoran Jovanović Andrija, Draginje
40. Igor Petronijević Predrag, Novi Beograd
41. Miloš Urošević Zoran, Barajevo
42. Goran Kovačević Milan, Beograd
43. Dijana Fenjer Zoltan, Vršac
44. Nenad Ćalasan Velimir, Gornji Milanovac
45. Karlo Šurlan Slobodan, Petrovac na Mlavi
46. Ana Đokić Gorana, Kaluđerica
47. Vuk Tomić Zoran, Beograd
48. Miloš Umanović Branko, Novi Kneževac
49. Efer Robert Zoltan, Kikinda
50. Milanko Vujac Stanko, Šilbas

VII kolo

Diskovi:
1. Radovan Aleksić Đorđe, Vrbas
2. Nemanja Đikić Aleksandar, Resnik
3. Nurin Lujnović Sutko, Prijepolje
4. Nenad Ćiković Dragan, Sremski Karlovci
5. Stevan Čanić Vladimir, Obrenovac
6. Miloš Ristić miladin, Beograd
7. Nikola Besarminja Vladimir, Vrbas
8. Nikola Kostandinović Nikola, Negotin
9. Nikola Kostić Đorđe, Bor
10. Miloš Stojanović Slavoljub, Vranje
11. Vučković Tamara Radoja, Kruševac
12. Nebojša Zlatanović Miroslav, Bač
13. Tamara Radojević Radojca, Bačko Dobro polje
14. Nikola Marković Dragan, Šabac
15. Igor Cvetković Nenad, Zaječar
16. Dragana Šušnjar Milan, Novi Sad
17. Nedeljković Marija Slobodan, Aleksinac
18. Jovanović Aleksandar Ljubiša, Niš
19. Marko Radović Dubravka, Vrbas
20. Stamenić Branka Vidan, Užice
21. Nogavica Predrag Branko, Kula
22. Tomić Nikola Dragan, Vrnjačka Banja
23. Nogoš Nemanja Dragan, Vranje
24. Jovanović Boris Darko, Bele vode
25. Randić Marko Milan, Beograd
26. Tamara Marjanović Srđan, Soko Banja
27. Sočanjić Ognjen Risto, Beograd
28. Snežana Hajdukaić Bato, Lešnica
29. Marisavljević Anita Ljuboslav, Žabari
30. Danilo Dragićević Jovan, Šabac
31. Kokane Zvonko Miodrag, Loznica
32. Milojević Nikola Slaviša, Sušica
33. Ivan Miloradović Dragan, Smederevo
34. Aleksandar Vuvalo Marko, Veternik
35. Milan Kondić Rade, Futog
36. Marko Čubrilo Dragutin, Beograd
37. Milorad Privaljević Borivoje, Valjevo
38. Stefan Vukadinović Nebojša, Beograd
39. Danilo Dragićević Jovan, Šabac
40. Maja Čubrilo Dragutin, Beograd
41. Luka Bursać Dušan, Beograd
42. Belić Miloš Predrag, Beograd
43. Predrag Matić Dragana, Majdanpek
44. Kričić Darko Dragan, Pančevo
45. Nemanja Radivoje Čizmić, Beograd
46. Marko Grujić Siniša, Petrovac na Mlavi
47. Međak Stefan Andrea, Beograd
48. Jokić Miroslav Branimir, Mladenovac
49. Nikola Savić, Šabac
50. Lazar Đurđević Zoran, Kragujevac

VIII kolo

Diskovi:
1. Simić Pavle Lazar, Ruma
2. Miloš Krnjić Božidar, Bajina Bašta
3. Antić Dušan Marko, Brus
4. Mitrović Predrag Milan, Aranđelovac
5. Lekić Nikola Radoje, Kragujevac
6. Todorović Marko Milosav, Beograd
7. Mihedić Boško Dragan, Kragujevac
8. Šebastijan Špikovljanović Darko, Zaječar
9. Trifunović Strahinja Živko, Mogrin
10. Dragan Stevan Ćurčić, Bačka Palanka
11. Marko Jovanović Željko, Negotin
12. Ana Stefanović Miodrag, Kraljevo
13. Ivan Branuša Siniša, Sremski Karlovci
14. Zrnić Branislav Žarko, Crvenka
15. Tortuvea Goran Sava, Bela Crkva
16. Živanović Miša Vojin, selo Slepčević
17. Borislav Vukomanović Zoran, Kragujevac
18. Petrović Aleksandar Stanimir, Sloborevo
19. Ivan Stojanović Slavoljub, Smederevo
20. Goran Tomović Božidar, Beograd
21. Nemanja Savić Zoran, Beograd
22. Milovan Rajić Robert, Bačka Palanka
23. Ljerbović Vladimir Radomir, Beograd
24. Darko Jelenić Vasa, Negotin
25. Nenad Jovanović Aleksandar, Beograd
26. Todorović Marko Zoran, Cerak
27. Slavica Oderković Slaviša, Porodin
28. Novaković Nataša Dragan, Cveljevo
29. Bursać Ivana Milorad, Stara Pazova
30. Jovanović Nikola Slobodan, Beograd
31. Jovan Knežević Rajko, Stara Pazova
32. Danilo Cvetković Živojin, Vranje
33. Alekšoški Aleksandar Slobodan, Majdanpek
34. Sreten Puzić Novica, Bogatić
35. Pavlović Dejan Milan, Crepaja
36. Stojanović Bojan Miroslav, Medoševac
37. Nazlukač Mihailo Zdenko, Kucura
38. Đajić Bojana Zoran, Mali Zvornik
39. Rogljić Filip Vojislav, Beograd
40. Stojanović Nikola Slobodan, Beograd
41. Milorad Todorović Dragan, Šabac
42. Marijana Ristović Zoran, Čačak
43. Danilo Dragićević Jovan, Šabac
44. Nikola Miščević Milorad, Beograd
45. Aleksandar Čikarić Stanoje, Lešnica
46. Nikola Ristić Dragan, Borča
47. Blagojević Vojislav, Ub
48. Ninić Milan Milan, Valjevo
49. Filip Nedić Vasa, Jagodina
50. Aleksandar Gadurić Dejan, Noćaj

NBA ShootOut 2001

Igor Simić





U novogodišnjoj navali igara sa natpisom 2001 pojavilo se i ostvarenje firme 989 Interactive Studios od kojeg smo možda i najviše očekivali - NBA Shootout. Pojavilo se, i šta? Ništa. Oni koji su željno iščekivali nastavak najboljeg "basketa" za Sony PS (među njima sam i ja) moraće malo da se razočaraju. Novi deo Shootout-a ne samo da nije bolji od konkurencije (NBA Live ga "kida" za dve dužine), već mi se čini da ni malo nije bolji od svog legitimnog, godinu dana mlađeg, prethodnika. Pokušali su ljudi iz 989 Studiosa da naprave nešto do sada neviđeno, ali kao da im je malo ponestalo vremena za tako nešto, ili jednostavno PS 1 nije dovoljno kvalitetan da ispuni sve njihove zahteve. Bilo kako bilo, ostaje utisak nedovršenog stvaralaštva i pokušaja da se nešto što nije kompletno, proda po kompletnoj ceni (doduše u uslovima u kojima živimo, i igramo - to i nije skupo), a to se u našem narodu zove PREVARA! Da li bi jedan mozak "ozbiljnog" igrača mogao da proguta ovakvu prevaru i uprkos svemu nastavi da igra svoj omiljeni Shootout? Paaaa... po mojoj proceni (a valjda je ona dovoljno stručna) može, nije to uopšte toliko loše da bismo ga zapostavili.



Još od introa stiče se utisak da su planovi za igru stvarno bili grandiozni, jer je intro sastavljen od digitalizovanih sekvenci iz protekle sezone i prošaran odličnom muzikom i CPU animacijama. U introu se pojavljuju sve zvezde NBA cirkusa (Webber, Shaq, Garnet, Carter, Hill ...) i njihove "duhovitosti" na terenu, a zatim počinje i glavni deo. U veoma skromnom meniju moguće je odabrati Exibition match ili Season, od čega bih vam najiskrenije preporučio ovu drugu, koliko god da ste neiskusni. U glavnom meniju se takođe pojavljuju i opcije Roster, u okviru koje je moguće praviti trejdove i napraviti igrača, kao i opcija Create dunk u okviru koje možete iskreirati način na koji zakucavaju igrači - pohvalno, pohvalno. Osim ovih glavnih opcija, tu je i opcija Stats u kojoj su statistike prošle sezone i osobine svih igrača koji se pojavljuju u igri.

Od poboljšanja u samom odigravanju nema ništa, osim što je ceo prenos propraćen iz veoma čudnog ugla koji vam neće omogućiti da odigrate dobru utakmicu. Stoga još na početku promenite kameru da posle ne bude kasno! Posle dužeg vremena (u stvari, prvi put posle Konamija) moguće je postaviti napad i odbranu vašeg tima i odrediti kome će lopta ići u trenucima posle Time Out-a, što će vam biti od velike pomoći u Crunch Time-u (američki izraz za "gustu" završnicu). Komentari su prošarani raznim zanimljivostima vezanim za igrače, a ponekad čak znaju da budu i duhoviti!!! Igrači pored svih košarkaških karakteristika imaju i osobine kao što su Sportsmanship (sportsko ponašanje pojedinca) i Showmanship (koliko je neko u stanju da od prikazane partije napravi šou), što je za svaku pohvalu. Globalno, Shootout uopšte nije loš, i nije on kriv što je NBA Live 2001 (EA Sports) mnogo bolji. Shootout ili ne - odlučite sami.





1 - 8 igrača

Multi Tap 1 - 8 igrača

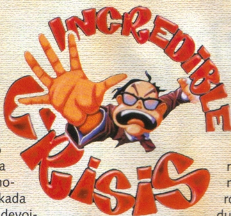
Podržava vibracionu funkciju

Ime: NBA Shootout 2001
Izdavač: 989 Studios
Sistem: PAL
Žanr: Košarka





Mihailo Tešić



U svačijem životu dođe kad tad do "jednog od onih dana"... Znate na šta mislim - dan kada ste ustali na levu nogu, kada vam ništa ne ide od ruke, kada se ceo svet izgleda urotio protiv vas: devojka vas je ostavila, nova igrica koju ste kupili je bagovana, a i šef je smrda i samo gleda kako da vam zagorča život. Znate, "jedan od onih dana". E, ali čak ni tada niko ne očekuje da će ga juriti ogromna kugla, da će morati da pomaže vanzemaljcu da nađe svoju mamu (!?), da će pokušavati da održi ravnotežu na jarbolu za zastavu, da će ga zarobiti otmičari od kojih će morati da beži na snoubordu... Sve to vas čeka u jednom danu, koji opisuje igra Incredible Crisis!



I Incredible Crisis je pravi naslov za ovo ostvarenje! Kada sam ubacio CD u PlayStation i igra se učitala, isprva nisam mogao da shvatim šta se događa. Intro morate videti da biste razumeli moju zapanjenost, ali probaću rečima da opišem... Animacija je veoma kvalitetna, iako su likovi od prilično jednostavnih poligona (namerno, da bi se postigao efekat karikiranosti), no sadržaj introa je... neopisiv. Puno akcije najluđe sorte, leteći tanjiri, ljudi koji padaju sa zgrada, eksplozije, vojni helikopteri, normalan dan na poslu, ogromni ružičasti meda... a sve to uz vrhunski odsviranu ska muziku!

Ako vas zanima priča, nije ona toliko bitna, ali zanimljivo je što ovakva igra uopšte IMA priču. U pitanju je jedan najobičniji dan u životu radnog i vrednog (dakle, normalnog japanskog) činovnika Tanea i njegove porodice. Sve započinje mirnim porodičnim doručkom za vreme kojeg mama objavljuje da joj je večeras rođendan i da želi da svi ukućani budu malo ranije kod kuće... Svi su oduševljeni, ali niko od njih nije svestan da je ovo "jedan od onih dana"...

I tu počinje igra Incredible Crisis ili u stvari, serija mini-igara koje zajedno čine ovo prilično jedinstveno ostvarenje (da nije bilo Bishi Bashi Speciala pre nekoliko meseci, rekao bih čak i potpuno jedinstveno ostvarenje). Kroz Incredible Crisis prolazite tako što igrate najrazličitije mini igre, od đuskanja tipa Bust-a-Groove, preko vožnje snouborda, do upucavanja brodova, a pre svake će vam se prikazati po animacija, koje osim što su jako lepo urađene i veoma zabavne, objašnjavaju kako je neko od Taneovih ukućana upao u "kriznu situaciju" iz koje ćete vi morati da ga izvučete svojom motorikom... Sve igre u Incredible Crisis se zasnivaju na refleksima i brzini reakcije, a sve imaju drugačiji princip igranja, tako da vam neće biti ni malo lako da igru završite (ne znam da li to da zamerim tvorcima ili prevodiocima, ali ponekad će vam biti teško i da shvatite kako da igrate neku igru tj. šta se tu od vas do đavola traži). Malopre napisah "Taneovih ukućana" - nisam napomenuo da ćete kroz igru voditi sve članove Taneove porodice (čak i simpatičnog malog psa), jer je svima "jedan od onih dana".



Jako lepo (i očekivano) je da svaku mini igru možete igrati nezavisno, ali je prvo morate "otključati" tako što ćete je završiti u priči, a potom snimiti poziciju. (Još nekoliko poena u mojim očima ova igra je dobila kada sam video kako je simpatično osmišljen odeljak s mini-igrama. One su nacrtane kao igrice u CD klubu, ali dok ih ne "otvorite" na njima stoji "Iznajmljeno".)

Ovako zabavna ideja, uz lepu grafiku, odlične animacije i ska muziku koju je specijalno za ovu igru odsvirao Tokyo Ska Paradise Orchestra (nikad do sad nisam čuo za njih, ali boga mi, ako je sudeći po muzici iz Incredible Crisis - momci znaju znanje) ne može da se pretvori u lošu igru! Jedina zamerka je po malo "neurotičan" gameplay, tj. igrivost je ponekad umanjena, što zbog lošeg objašnjenja pravila igre, što zbog same težine pojedinih igara. Ipak, Incredible Crisis je odličan način da provedete "jedan od onih dana"...



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Incredible Crisis
Izdavač: Titus
Sistem: NTSC
Žanr: Mini Igre







007 Racing



Miroslav Đorđević

Veoma brzo po izlasku poslednjeg nastavka iz serijala igara o Džejms Bondu, stigla nam je još jedna igra, koja u svom nazivu ima legendarnu šifru 007, ali se ne može smatrati nastavkom, jer je potpuno druge tematike. U pitanju je vožnja u kojoj treba uz pomoć raznih Bondovih vozila srediti loše momke u mnoštvu misija.
Intro je krajnje korektno odrađen i dobro vas priprema za sve ono što ćete doživeti u igri. Reč je o izmiksovanim akcionim sekvencama iz 007 filmova, koje su praćene dinamičnom muzikom. Posle introa moći ćete u opcijama da podesite brojne parametre i da izaberete jedan od dva ponuđena moda. Ukoliko ste odabrali mod za jednog igrača, potrebno je još samo da odaberete nivo težine i igra počinje. Naći ćete se u starom Aston Martinu, naoružanom mitraljezima, projektilima, Stinger samonavodećim raketama, napalm bombama itd. Verovatno vam se sada čini da ste neuništivi. Možda bi i bili kada biste se borili samo protiv pešadinaca, ali negativci ovde imaju i tenkove, helikoptere, džipove sa topovima i mnoštvo drugih sredstava. Misije su zanimljive i dinamične, a od vas se uglavnom traži da pokupite nekoga, uništite nešto i sl. Usput možete pokupiti dodatnu municiju, prvu pomoć i rakete. Od vozila ćete, sem Aston Martina, voziti razne modele BMW-a. Vizuelno, igra nije preterano atraktivna, naročito u prvih nekoliko nivoa. Teksture su prilično dobro uklopljene, ali nedostatak pozadinskih detalja ume da stvori osećaj monotije. Jedna od boljih strana igre je igrivost, a naročito se ističe podrška za Dual Shock kontroler, odnosno njegovu vibracionu funkciju, koja će učiniti da svaki uspon ili kontakt sa nekim objektom, snažno osetite. Mod za dva igrača svodi se na međusoban obračun između dva igrača u jednoj od četiri ponuđene arene.
007 Racing je jedna od boljih igara na polju arkadnih vožnji i predstavlja dobar izbor za sve ljubitelje tog žanra.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: 007 Racing
Izdavač: EA Games
Sistem: NTSC
Žanr: Trka



PlayStation

Satori Jo

New Groove



Ovo je četvrta Diznijeva igra u ovom broju koja je (eto čuda) 3D platforma. Ovo je i poslednja igra koju opisujem (što čitajući časopis i ne može biti vidljivo, ali mi verujte na reč), jer kao veliki ljubitelj dosadašnjih Diznijevih igara zaista želim sebi u glavi da ostavim nepromenjen dosadašnji dobar utisak koji sam imao o igrama ove firme. Zato je Emperor ostao za kraj. Sve ono što je Diznijeve igre do sada činilo tako dobrim igračkim iskustvom - odlična grafika specifična za svaku igru, sjajna muzika i govor, odličan dizajn nivoa i načina igranja, jednostavne komande, kao i lakoća kojom se igrač uključuje u svet igre - sve ove pozitivne osobine su deo Emperora.

Car je pretvoren u lamu pri pokušaju da od seljaka otme zemlju da bi napravio bazen. U crtaću uzetom iz filma, koji objašnjava radnju i koji ćete odgledati pre prvog nivoa, jasno je da je ovo jedna od onih moderno tradicionalnih Diznijevih igara/filmova sa mnoštvom jako dobrih šala koje su posledica tretiranja priče na moderniji način. Prvi nivo će igrača naučiti osnovnim potezima, predstaviti glavne likove i pokazati odličan dizajn nivoa, tajnih odaja, predmeta i samog načina igranja. Ukratko, ova igra je pravo oličenje Diznija u najboljem izdanju. Dijalozi su od samog početka zaista izvanredni, sa glasovima poznatih filmskih zvezda i jako zabavnim stvarima koje govore, dok je muzička podloga izvanredna, čak i za slušanje nezavisno od igre. Komande su precizne, odlično reaguju, što je esencijalno za mnoštvo preciznih skokova, kakvih su nivoi puni. Takođe, sam dizajn nivoa je interesantan i zaista dobar, pa zadaci nikada ne postanu dosadni. Grafika je takođe odlično urađena - od velikih 3D nivoa do samih likova, koji ne samo da odlično izgledaju, već su i odlično animirani. Emperor je Diznijeva igra koja će ljubiteljima trodimenzionalnih platformi ostati u sećanju kao jako zabavno igračko iskustvo, slično Herculesu ili Tarzanu. Zato za odličnu igru i odlične ocene, kao i sve preporuke malim i velikim igračima.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0

98%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Emp. New Groove
Izdavač: SCEE
Veličina: Pal
Žanr: Avantura



PlayStation

Petar Mišić



Pa ovo stvarno nije u redu! Svi su počeli da kopiraju jedni druge (mislim na proizvođače igara).

Ovo je još jedna u nizu trkačkih igara poput Crash Team Racing-a, Muppet Race Mania, Super Mario Kart-a sa N64. Ali, ovog puta ste u ulozi vrlo nestašnog (i sa zaraznim smehom) Pere Detlića i njegovih 5 kompanjona, plus 3 skrivena (što će reći 9 likova, kao što su Čili Vili, Voli tuljan, Buzz orao, itd.), vozeći specijalna vozila na veoma kreativnim stazama, poput Čilijevi vatra i led, Baju močvara ili na čuvenoj stazi u Indijanapolisu (sve ukupno 18 staza). Gde god da se vozite, iskusićete jednu od najbržih i najluđih trkačkih igara (to su rekli i za CTR).

Možete da birate 4 različita moda: Quest (gde je potrebno da budete među prva tri da prođete dalje), World Championship (ovde nije bitno koji ste po redu), Time Trial (jurite da odvezete krug sa što boljim vremenom) i Single Race, kao i Multiplayer Mod (do 4 igrača). U svim ovim modovima imate razna poboljšanja (stvarčice) koja usput pokupite da onemogućite protivnika (npr. eksere, pa gađate protivnika pticom!? itd.), ali isto tako vam se na putu nalazi plava lopta sa ZZZ slovima, koje definitvo treba da izbegnete jer vas usporava, što sigurno ne želite, dok vam spirala na putu znači ubrzanje.

Ako birate kola, možete da birate 6 opcija: NASCAR stil, Monster kamioni, Jalopy, Hovercraft, vozila za sve terene i Leteći tanjir, od kojih svaki naravno ima svoje prednosti i mane. Zato se opustite, spremite i ..3..2..1..START!





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

75%

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Ime: W.Woodpecker Rac.
Izdavač: Konami
Veličina: NTSC
Žanr: Trke



PlayStation

Banjo-Tooie™

Gradimir Joksimović





Kompanija Nintendo više godina suvereno drži primat u izradi platformskih igara, posebno onih sa izvođenjem u tri dimenzije. Banjo-Tooie, nastavak slavnog Banjo-Kazooiea, samo potvrđuje tu konstataciju. Kolosalna, prelepa, grandiozna, sve su to epiteti kojima se može opisati nova Rareova platforma. Banjo-Tooie je, jednostavno rečeno, čudo od igre. Nivoi su neverovatno prostrani, igrivost je besprekorno doterana, grafika je rajska, a zvuk kao da je sa druge planete (u pozitivnom smislu, naravno). Ova igra je novo poglavlje u istoriji platformskih igara, u to nema sumnje.

Dve godine je prošlo od kako je Banjo sabio vešticu Gruntildu pod kamen ispred njene jazbine. No, zlo ne spava. Gruntildine sestre, naizgled komične kreature (jedna izrazito krupna, druga pak previše mršava), skupile su snagu da zloću oslobode okova i ponovo unesu nemir, a nama naprave nov posao.



Igra počinje na mestu gde se završio prethodni nastavak i uglavnom ima ista pravila kao ranije. Razlika je u tome što će vam ovde nove svetove otvarati Master Jiggywiggy, ali tek kada sakupite dovoljno Jiggyja i rešite zagonetku, koja će otvoriti prolaz u nov svet. Jiggyji, kao notesi u prethodnoj igri, najvažniji su dodaci koje ćete sakupljati, jer vam obezbeđuju napredak kroz nivoe i usvajanje novih pokreta. Postoji preko četrdeset pokreta koje ćete naučiti igrajući kao Banjo ili Kazooie. S obzirom da se većina pokreta izvodi na sličan način, nećete imati problema da naučite komande.

Igra se sastoji iz osam tematski različitih svetova. Iako su potpuno različite, sve lokacije su međusobno povezane u skladnu celinu (na nekim nivoima moraćete da se vratite na već pređene deonice). U svakom svetu postoji mogućnost da postanete neko drugi. Recimo, možete upravljati Mumbom, moćnim šamanom, čiju magiju koristite za kreiranje platformi iznad močvare ili okretanja voza naglavačke. Drugi pomagač je Humba Wumba, čarobnica koja će vam promeniti izgled dok trepnete. U zavisnosti od sveta u kome se nalazite, možete postati tiranosaurus, kamena statua ili veš mašina! U novom obliku dobijate nove sposobnosti i pokrete, recimo kao veš mašina protivnike možete gađati vlažnim vešom (nadamo se, opranim). Podrazumeva se da su dijalozi komični , a o dizajnu likova da i ne govorimo.

Multiplayer režim podržava simultano igranje četiri igrača kroz četiri različite opcije, od kojih najviše pažnje zaslužuje FPS režim, u kome je izvođenje iznenađujuće glatko i brzo. Što se grafike tiče, Banjo-Tooie je jedna od najlepših igara za N64. Cena sočne grafike plaćena je niskim frame rate-om, tako da se veći deo igre odvija brzinom od petnaestak sličica u sekundi, s povremenim skokovima na vrednosti preko 30 fps. Upravo ti skokovi brzine čine glavnu neprijatnost tokom igranja i kvare utisak. Međutim, sjajni svetlosni efekti i velika distanca iscrtavanja, nateraće vas da se češće vraćate igri samo da bi uživali u grafici (posebno je kvalitetno senčenje u realnom vremenu, funkcija s kojom i moćne PC konfiguracije obično imaju dosta problema). Muzika i zvučni efekti se perfektno uklapaju i znatno doprinose atmosferi.

Sve u svemu, Banjo-Tooie je igra u koju vredi uložiti vreme i novac, jer u mnogome proširuje koncept savremenih 3D platformskih igara, kakve srećemo od legendarnog Super Maria 64. Verujte na reč, jump & run platforme nikada nisu bile tako zabavne.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0

93%

1-4 Igrača naizmenično

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

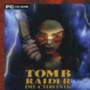


Ime: Banjo & Tooie
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

MASTER CD

k l u b

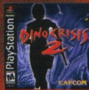
-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-















OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog preuzmite na adresi: http://mastercdklub.tripod.com ili http://go.to/mastercdklub






CD naslovi

- Igre
- Uslužni
- Enciklopedije
- Medicina
- Mixevi
- MP3 muzika

PlayStation Dreamcast

- Igre
- Konzole
- Memo karte
- DualShock
- N-Pal konvertori
- I ostala oprema






ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 580-390







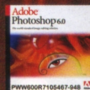

Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

(023) 38-715

064 128 45 48

PC CD ROM





DONKEY KONG COUNTRY



Gradimir Joksimović



Najuspešnija platformska igra kompanije Nintendo, koja je svoj astronomski uspeh postigla na SNES konzolama, konačno je "sabijena" u Game Boy format. To je itekako dobra vest za sve ljubitelje platformskih igara, iako je prošlo čitavih šest godina od kako se pojavila originalna igra.
DKC je klasična horizontalno-skrolujuća 2D platforma, i tu nema nikakvih iznenađenja. Igrač kontroliše naizmenično Donkeya i Diddy, koji kroz veliki broj nivoa treba da nagaze, izgađaju ili izbegnu veliki broj dosadnih protivnika, od najsitinijih insekata do džinova veličine pola ekrana. Naravno, treba sakupljati i dodatke (posebno banane), koji donose bodove i nagradne živote. Kontrole su uglavnom dobro izvedene - osim u situacijama kada se od vas očekuje da precizno doskočite na neku platformu (samo...). Tada do izražaja dolazi nespretno izvedeno pozicioniranje lika i nepotrebno naglašena inercija zbog koje ćete često promašiti pravi momenat za skok (dok je na velikom ekranu inercija poželjan dodatak, ona na malom ekranu Game Boya donosi samo nevolje).



Dizajn nivoa je nešto iznad proseka za platformske igre na GBC, ali ispod Nintendovih klasika, kao što je Mario Brothers. Monotoniju u igri razbijaju raznovrsni protivnici i predmeti koje možete pomerati ili bacati na protivnike, kao i mogućnost jahanja životinja, ljuljanja na lijanama i dr. Oni najuporniji moći će da otkriju na stotine skrivenih lokacija sa bananama i sličnim dodacima. Rare je u GBC verziju igre ubacio i nekoliko novih nivoa, kao i par mini-igara koje ne produbljuju osnovni koncept i nisu naročito značajne.
Iako DKC najveći deo svoje popularnosti na SNES konzolama duguje fantastičnoj grafici i zvuku koje Game Boy jednostavno ne može da ponovi, pseudo-3D okruženje i dobar kolorit čine ovu igru jednom od najboljih platformi za džepne konzole uopšte.





Ime: Donkey Kong Country
Izdavač: Nintendo
Veličina: 16 megabita
Žanr: Platforma

GB Color

HARVEST MOON 2 GB

Gradimir Joksimović

Simulacija farme na prvi pogled možda ne zvuči kao previše interesantna ideja za igru, ali kada takvu zamisao realizuje kompanija Natsume, to ne može biti promašaj i zavređuje punu pažnju.



Ako ste igrali ili barem čuli za prvi deo igre Harvest Moon, verovatno ste se začudili kako jedan u osnovi krajnje jednostavan koncept može da se pretoči u tako skladno ukomponovanu igru (to posebno važi za N64 verziju). Još više ćete se čuditi kad vam kažemo da je Harvest Moon 2 jedna od najzabavnijih igara koje su se pojavile u poslednjih nekoliko meseci. To je jedna od onih igara uz koju se dočekuju prvi petlovi, zbog koje se izmišljaju izgovori za odsustvovanje iz škole i propuštaju najbolji filmovi na televiziji. A sve to samo zbog uzgajanja biljaka i domaćih životinja.
Kao i u većini upravljačkih simulacija, i ovde počinjete od nule, tj. od praznog zemljišta koje treba marljivo obrađivati i pretvoriti u plodno tle, na kome će uspešno poslovati velika farma. Rok za izgradnju profitabilnog imanja iznosi tri godine, nakon čega će opštinske vlasti iskoristiti zemljište za izgradnju zabavnog parka. Za razliku od prethodnog nastavka, igrač sada ima četiri predmeta, što će smanjiti potrebu za čestim vraćanjem u kuću. Drugo, kroz grad se krećete ulicama, a ne preko mape kao ranije, pa ćete usput sretati mnoštvo zanimljivih likova. Interakcija s likovima je posebno važna, jer od njih, u zamenu za određene usluge možete dobiti razne potrepštine. Svoje životinje sada možete voditi i van farme, u divljinu.



Kontrolni interfejs se nije mnogo promenio, tj. ikonice su jasne i dobro raspoređene - jedino je potrebno da se upoznate s karakteristikama svih biljaka i životinja koje ćete gajiti.U cilju povećanja profita možete da gajite krave i živinu, te da prodajete mleko i jaja. Nova životinja u igri je ovca, ali za izgradnju profitabilnog posla, s obradom vune morate najpre uložiti pozamašnu svotu novca (i torovi i životinje su neobjašnjivo skupi, a oni koji ne prave rime u opisu igara su neopisivo glupi).
Ako mislite da je posao farmera lak, probajte Harvest Moon 2 i ubrzo ćete naučiti da cenite sve blagodeti, koje nam donosi urbana sredina. U suprotnom, lopatu u ruke, pa na posao.





Ime: Harvest Moon 2
Izdavač: Natsume
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Simulacija

GB Color



Uroš Tomić

MSR

METROPOLIS STREET RACER

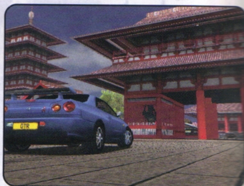


Iako sam laik kada su pojedini žanrovi u pitanju, tokom vremena sam uz drugare stekao naviku da igram pojedine vožnje. Mada nikada nisam bio preterano uspešan u njima, razvio sam talenat da koliko toliko verodostojno ocenim tu i tamo po koju.

Pa, stoga, ako vam kažem da je ova igra odlična, ne preostaje vam ništa drugo nego da mi ili verujete na reč ili sami uzmete disk i uputite oštar protest uredništvu, ako procenite da sam omanuo.

Ali, samo (samo?) nekoliko trenutaka nakon što igru startujete, cenim da ćete biti veoma prijatno iznenađeni (a možda čak i totalno oduševljeni). Pored toga što ova igra sjajno izgleda, prepuna je staza i izazova koji će vas naterati da se igri vraćate iznova, sve dok možda ne budete uspeli da izotvarate te silne staze, automobile i sakupite određeni broj ''kudos'' poena. Pored toga, u igru su unete i neke inovacije koje se ne mogu videti u sličnim ostvarenjima, pa ako obratite pažnju, shvatićete da se sve vožnje odigravaju dinamično i u skladu sa konzolinom satnicom. Da vam malo pojasnim, programeri su ubacili princip vremenskih zona, tako da ako igru igrate u Srbiji u cik zore, u Londonu će biti slično vreme, u Americi kasno popodne, a u Japanu noć. Osim ovog poboljšanja, tu je i mogućnost menjanja muzike, pa čak i projektovanje sopstvenog diska za vožnju.

Kudos poeni se dobijaju ako ste bili uspešni u kombinovanju jake brzine, pravovremenog kočenja i ulaska u krivinu. Ako sve izvedete kako treba i pod pravim uglom ''uletite'' u krivinu, dobićete određeni broj poena.



Na samom početku će vam samo par automobila stajati na raspolaganju, ali kako vreme bude odmicalo videćete da će razni modeli ubrzo preplaviti prozor za odabir vozila, a vi nećete moći da se snađete i odlučite za pravu makinu.

Možda će i vama (kao i meni) slezina pucati od iritantnih komentara koji su karakteristični za sam početak staze, ali takve stvari su zaista sitnice u poređenju sa ludom vožnjom kroz ulice Tokija, San Franciska i Londona. Izuzev realnih ambijenata koji su zastupljeni u igri, fenomenalnog izgleda tekstura i pozadina, ipak treba imati na umu da je igra izdeljenja na 25 ''poglavlja'' sa desetak izazova, koji idu u rasponu od ''završi-debilnu-stazu-za-debilni-vremenski-period'' do ''prozuji-pored-štanda-na-Zelenom-Vencu-i-otmi-dileru-devize-iz-ruku''.

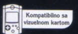
Grafika je oštra, brza i kvalitetna, sa velikim brojem detalja kao što je menjanje brzina, koje je animirano i usklađeno skoro savršeno (ako vozite kabrio, možete da vidite kako vozač menja brzinu). Izuzimajući apsolutno demorališući zvuk i boju glasa komentatora (ili Dj-a koji priča iz off-a, nisam baš 100% siguran), zvuk nije nimalo loš, a muziku ćete sami oceniti u odnosu na svoje kriterijume i muzičko opredeljenje. Atmosfera i igrivost su na najvišem nivou, mogu reći da smatram da nema čoveka koga ova igra neće makar na kratko zainteresovati, a da tek ne spominjem gomile zadovoljnih paranoika koji će moći da se vozikaju i stiskaju sirenu sve do rane zore (ili ponovnog aktiviranja strujnih restrikcija). Ja sam je igrao, mogu reći uživao, a vama isto savetujem. Uživajte!



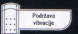


1 - 2 igrača









Ime: Metropolis Street Racer
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Trke

Dreamcast



Shenmue

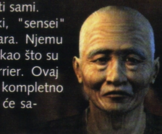
Mihajlo Tešić



Kakva je vrsta igre Shenmue? S obzirom na najnovije trendove u časopisima koji opisuju video igre, a koji nas uče da svemu treba dati neku žanrovsku odrednicu, makar u pitanju bila i igra čija je kategorizacija skoro nemoguća (zbog takve mešavine žanrova), Shenmue bih mogao nazvati - pravom igrom. A žanr, pa, od svega po malo...

Ne znam da li da vas zamaram objašnjavanjem kvaliteta tehničkih aspekata ovog remek-dela, kao što su vrhunska grafika i animacija, muzika za koju tvorci kažu da je od nje igra i nastala, atmosfera PRAVOG života, igrivost itd., sve su to kvaliteti, koje možete videti i sami. Znam da smo možda već dosadili dragim čitaocima sa pričama o tome, koliko je Dreamcast kvalitetan sistem za igranje, a bogami i činjenicom da retko koja igra za DC dobije ispod 90%, ipak ću reći da je sve u ovoj igri što spada u ocene - savršeno. I neću vam opisati na koji način. Morate to videti sami.

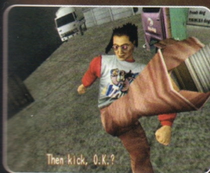
Tvorac igre Shenmue je Yu Suzuki, "sensei" među japanskim tvorcima video igara. Njemu na čast idu takvi legendarni naslovi, kao što su Virtua Fighter, Outrun i Space Harrier. Ovaj put je sensei rešio da nam pruži kompletno igračko iskustvo, odnosno igru koja će sadržati po nešto od skoro svih vrsta igara na računarima (i konzolama i automatima). Yu Suyuki svoju tvorevinu naziva F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment), tj. "potpuno interaktivna zabava za oči", što je najbliže virtuelnoj stvarnosti što je do sada stiglo!



Shenmue je zaista to! G. Suzuki je rešio da igračima omogući iskustvo igranja u svetu koji je poput stvarnog, a da to bude veoma zabavno i igrivo. I uspeo je!



U Shemnue ste u ulozi mladog Rya, umešnog u borilačkim veštinama. Njemu ubijaju oca i naravno, vi morate naći ubice. E, da ovo ne bude tako jednostavno, pred vama se nalazi ceo grad, sa svim mogućim stvarima koje mogu da stanu na 3 GD-ROM-a. Tu su stanovnici s kojima možete pričati (da, sa svima), njihove kuće, prodavnice i aparati u kojima možete kupovati potrepštine, saloni zabave, sve što čini jedan pravi grad! Grad istražujete u modu koji liči na Silent Hill ili Rezi (standardna 3D "istraživačina"). Standardna... šta je to pričam? Ovako detaljnu grafiku i ovakvu mogućnost interakcije sa okolinom (predmetima i ljudima), niste do sada videli. Verujte mi. I cilj vam je da nađete ubojice oca vam dragog....

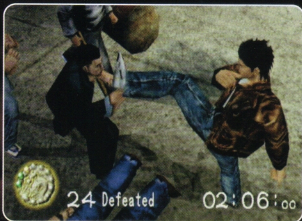




Dakle, Shenmue je avantura? Ne. Kada uradite neku stvar koja otkriva segment priče (a i u nekim drugim slučajevima), igra prelazi u Quick Timer Event mod, koji najviše liči na igre tipa Dragon's Lair. Što bi se reklo, morate da pritiskate dugmiće koje vam igra predoči, pravim redosledom i u pravo vreme i onda će se na ekranu sve dogoditi kako treba.



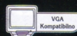
Dakle, Shenmue je akciona avantura? Ne. Jeste, morate otkriti ubice svoga oca. Zar mislite da vas niko ne sprečava u tome? A najlakši način da se rešite prepreka je taj da ih bijete dok se ne sklone. (Ipak je g. Suzuki pravio Virtua Fighter). Kada u igri naletite na nekog ko ima problem sa vama, možete mu pokazati čiji tata je držao dođo (vaš, naravno). U borbenom modu, igraćete pravu tuču, s potezima i zahvatima, blokovima i slično, baš kao Virtua Fighter! Naravno, zahvate i poteze učite kroz igru, kao u FRP-u! Pored svega ovoga, postoje i razne druge mini-igre, tajne i još sto čuda koja Shenmue čine naslovom dostojnim, da se za njega odvoji ceo časopis, a ne samo jedna strana. Ali verujte mi, Shenmue je verovatno najbolja igra za Dreamcast do sada, potencijalno jedna od najboljih igara za konzole ikada, a sigurno da je jedna od najoriginalnijih igara uopšte.







1 igrač



4GD

Ime: Shenmue
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC / Jap
Žanr: Avantura





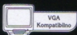
Mihajlo Tešić

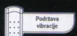
GUNDAM

RISE FROM THE ASHES

SIDE STORY 0079

1 igrač





Ime: Gundam Side Story 0079
Izdavač: Bandai
Sistem: PAL
Žanr: Akcija



Dreamcast

Okruženje igre Gundam je naš svet, ali kroz nekoliko desetina (stotina) godina. Osnovna fora na kojoj se zasniva univerzum Gundama su džinovski roboti (Mobile Suits), u kojima se vode ratovi budućnosti... Ne preterano originalno, ali serijal Gundam je jedan od popularnijih koji eksploatiše ovu već izanđalu temu.

Gundam je izvorno crtani serijal, poput Robotecha, koji je već doživeo mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, igračke... Ovaj pokušaj da se manga svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.



Radnja igre (kao i likovi koje vodite) nemaju nikakve veze s radnjom Gundam crtaća (otuda ono Side Story u naslovu). Ipak, kada je osnovna ideja serijala da možete ići i u McDonalds u metalnoj grdosiji od 40 tona, naoružanoj poput omanjeg razarača, mislim da nema preterane dileme kakva će ovo vrsta igre biti.

Naravno, u pitanju je simulacija borbe robotima. Da, liči na Mechwarrior, ali Gundam to nikako nije. Gundam je prvenstveno akciona igra, bez nekih preteranih strateško-taktičkih momenata - samo pucaj i udri i znaj kada da ne pucaš i ne udariš.

Kroz igru ćete voditi grupicu od tri borca, koji sebe zovu White Ding i to kroz devet misija... DEVET!?! Da, dobro ste čuli, čak i najveći antitalenat za robotsko-lasersku borbu će Gundam završiti za par noći intenzivnog igranja. I zaista mislim, završiti! Nema tajni, ni dodatnih misja. Ničeg. Igra je jednostavno i prokleto kratka.

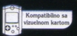
Dužina igre na stranu, ljudi iz Bandaia su se potrudili da rupe između misija lepo popune. Tu su lepe animacije s vrhunskim glasovima i dobrom muzikom. Pre svake misije vas čeka brifing u kome vam se obraćaju razni animirani likovi, kao i naoružavanje i odabir opreme i najzad - šorka!

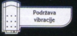
U borbi nećete imati puno problema, jer komandi nema puno. Najveći problem za igrivost predstavlja činjenica da se krećete pomoću "krsta" na kontroleru, ali nišanite analognim džojstikom! Ne treba ni da vam pričam kakve to probleme u koordinaciji pravi. No, kada se malo naviknete, nije toliko strašno. Svojoj trojici ortaka možete izdavati jednostavne

1 igrač

Uroš Tomić

MAKEN X





Ime: Maken X
Izdavač: Atlus
Sistem: PAL
Žanr: RPG / Avantura



Dreamcast

Nakon što je naučno dokazano postojanje Psi-a, spiritualnog odraza pojedinačne duše, doktor Hiro Sagami je zadužen da stvori napredni oblik veštačke inteligencije, koji će pomoći u modernoj medicini. Takav predmet nosi nezamislivu moć i nekoliko momenata pre njegovog aktiviranja, baza biva napadnuta od strane veoma čudnog ''negativca''. Novonastali oblik inteligencije biva aktiviran, pretvara se u prelepi mač i počinje sebi da krči put kroz gomile neprijatelja. Mlada Kay, ćerka pomenutog doktora, uzima mač i kreće da osveti svog oca i svog mentora.

Stvarno ne znam zašto svi u poslednje vreme forsiraju ženske osobe u glavnim ulogama, ali ako ovako nastave, utužiću ih sve zbog seksističke diskriminacije i omalovažavanja muške uloge u modernom društvu. Nego da se vratim na igru i objasnim vam o čemu se tu radi. Nakon prvih segmenata igre, uvidećete kako je zvučna podloga u samom startu potkazala. Dibidus loša sinhronizacija. Pored toga što je ova igra po žanru mešavina akcije iz prvog lica i hack-n-slash-a, gomile mogućnosti, negativaca i suludih akcija, možda ćete čak i uspeti da završite igru, koja ima čak sedam različitih završetaka.



Igra je podeljena u tri vrste odvojenih segmenata: događaji - nešto poput cut-scene animacija, koji vas upućuju u samu priču, zatim akcioni segmenti koji su ustvari nivoi po kojima morate da vitlate mačem i pobacate sve na pod i mapa sveta, gde naravno birate koju ćete lokaciju posetiti.

Pošto je Maken sečivo koje može da ekstraktuje PSI iz ljudi, da ga menja i rekonstruiše i uči iz njega, moći ćete (kada dođe vreme) da kontrolišete pojedine likove i to po principu brainjack-ovanja. Naime, Maken može da preuzme ulogu pojedinog lika, ali samo ako Kay sakupi dovoljno PSI poena i dostigne određeni nivo. Brainjack-ovanje podrazumeva preuzimanje apsolutne kon



komande (čuvaj me, napadni), ali umeju i da se zaglupe. Vaše kante mogu biti naoružane laserima, mitraljezima, raketama, bombama, mačevima, zavisi od modela (i od vas). Ipak, izbor naoružanja nije toliko bitan i svodi sa na odabir onog koje je najubojitije i/ili koje vam najviše odgovara, pošto su neprijatelji jednako laki (ili teški) za ubiti, bez obzira na vaše naoružanje (dobro, znam da nije tako, ali tako se ponekad čini). No, sigurno je da odabir naoružanja nema veze sa uspešnim završetkom misije, koje su, osim što ih ima SAMO DEVET i prilično jednolične.

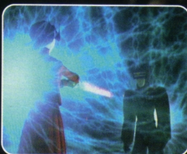




Iako je jako zabavan i grafički prilično lepo odrađen, Gundam je jednostavno prekratak i mestimično monoton. Poenta igre je akcija s robotima i toga ima, ali ponekad nije dovoljno igrivo. Na Dreamcastu smo (već) videli i mnogo bolje naslove.



trole nad pojedincem, tako da će vam on postati stalno dostupan, a moći ćete da pratite i njegove statistike.
Pošto se igra može završiti na sedam različitih načina, samom igraču ostaje da se odluči u kom će pravcu krenuti. Kako se igra bude razvijala, tako ćete upoznavati sve više i više likova, a što se više budete kretali po svetskoj mapi, to će priča dobijati na težini i kompleksnosti.



Pored svih pozitivnih osobina, morao bih vam skrenuti pažnju na još koju. Pored očajnog govora, tu je još i kretanje na koje ćete morati malo da se naviknete. Manevrisanje će vam biti po malo "tulavo", s vremena na vreme će izgledati kao da je lik koga vodite popio veliku količinu ljute rakije ili da je blago hendikepiran, pa ćete nekada biti veoma nesigurni u to da li ćete sleteti na pravu platformu.
Grafika je dobra, ali deluje već po malo "standardno", a svi mi volimo da igra deluje savršeno, pa je tu ocena već blago poljuljana. Zvuk je na momente užas, atmosfera je fenomenalna, a igrivost na zavidnom nivou i pored manjih smetnji pri kontrolama.
Sve u svemu dobra igra, sa zanimljivim zapletima i originalnim scenariom, pa ako imate novaca, nemojte ih žaliti, već si priuštite jedan primerak.





Mihailo Tešić

Unreal Tournament

Unreal Tournament za PC je jedna od najboljih akcionih igara svih vremena. Na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, ova igra prosto mami da otrčite do najbližeg klubića i provedete par desetina sati ubijajući znane i neznane. No, izlazak ove već legendarne igre za PlayStation 2 veoma je bitan iz dva razloga. 1. Omogućava nam da "ispipamo" mogućnosti nove konzole i to na mnogo nivoa: UT je igra za PC i iako je već po malo gazi vreme, na njoj odlično možemo uporediti performanse PC-a i PS dvojke i oceniti koliko su konverzije s jedne na drugu platformu moguće; zatim možemo videti koliko je PS2 dobar u igrama za više igrača i to u FPS žanru, koji je tradicionalno koska u grlu za konzole, a postao je najomiljeniji žanr za "društveno igranje"... 2. Pojavljivanjem UT-a za PS2, večiti rat između ljubitelja Quakea i Unreala je dobio novu dimenziju, s obzirom da se Quake III: Arena pojavio na konzoli, koja je (za sada) najveći konkurent PlayStationu 2 - a to je Dreamcast, o čemu ste mogli da čitate u prethodnom broju.



I, kakav je zaključak? Pa, opet ću reći - na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, PS2 tu ispunjava očekivanja. Nije to toliko lepo, kao na novim zverima od PC konfiguracija, ali sve i dalje izgleda divno, iako se na većim objektima primećuje hronični nedostatak poligona u odnosu na PC verziju. Ipak, svetlosni efekti i teksture nam pokazuju ne toliko mogućnosti PS2, koliko njegove POTENCIJALE, koji će tek za koju godinu biti iskorišćeni do maksimuma.





Najbitnije što UT donosi je dokaz da, ako se potrudite, konverzija sa PC-a na konzolu može da bude popuno OK. Znam, PS2 se ne umrežava toliko lako, a nema ni skidanja dodataka, novih mapa i skinova sa Mreže... Ipak, UT na konzoli je mega zabavna igra i u varijanti za jednog igrača. Kao i na PC-u, imate gomilu mapa, koje možete igrati, kao i režime kao što su Deathmach, CTF, Assault, Domination (sve reči mile & drage svakom poznavaocu UT-a). Nove mape i skinovi vam se otvaraju kad završite sve mape za neki režim. Botovi su pametni (ili barem ništa gluplji nego na PC-u), tako da single igranje uopšte nije nezanimljivo.

UT je super i po tome što nudi sijaset mogućnosti za mrežno igranje, od standardnog split skrina (do 4 igrača), preko umreženih konzola, pa do (potencijalno) igranja na Mreži. I opcije za kontrolu su dobro odrađene i važe kako u režimu za jednog, tako i u režimu za više igrača. Ko ne može da se navikne na kontroler (a verujte mi, uopšte nije toliko nezgodno, samo je stvar navike... ali priznajem, nišanjenje preko analogne palice nikad neće biti lako; zato je u UT ubačeno i auto-nišanjenje, ali svi znamo kako se zovu oni koji to koriste), neka u USB priključak utakne tastaturu i miš i - 'ajmo!

Unreal Tournament za PS2 je za divno čudo, pun pogodak. Zabavan i lep, pokazuje nam da možda stvarno dolazi dan kada će postojati samo igre za konzole, a PC će služiti za neke druge stvari...



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	4.0	5.0	86%

Igrača: 1 - 4

PlayStation 2 Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: Unreal Tournament
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina iz I lica

Sky Odyssey

Uroš Tomić



Igrača	1

PlayStation2 Kompatibilno

O, sreće i zadovoljstva u mene čemernog, kada shvatih da ova igra nije ono što sam tripovao da će biti. Ni malo razaranja, nedostatak topova i municije, vazdušnih bitaka od kojih srce staje i bojler pušta vodu, već samo misije na kojima imate neki realni zadatak ili prelećete iz tačke A u tačku B. Pitanje je da li to zadovoljava sve igračke kriterijume? Naravno da ih zadovoljava i to u potpunosti, jer je igra nadasve originalna i globalno gledano zanimljiva. Pored toga, strašno je zarazna, zbog čega je trenutno jedna od traženijih igara na PS2 sistemu.

A vi se sigurno pitate, ako već nema prangijanja i neprijatelja, čega onda ima? Nakon privikavanja na komande i princip igranja, dostupne su vam misije koje će vas staviti u ulogu "višenamenskog pilota", čoveka koji će moći da se izbori sa svim nedoumicama i opasnostima koje mu prete. Doći ćete u situacije u kojima ćete biti primorani da se borite sa lošim vremenom, olujama i munjama, snežnim mećavama, izdisaćete dok budete pokušavali da sletite na proplanak, koji je manji od moje sobe, dok dim kulja iz uništenog motora.



Pored Adventure moda koji predstavlja ono najzanimljivije, tu su još i Target i Canvas mod, koji će maksimalno izoštriti vaše reflekse, naučiti vas da izvodite veliki broj trikova, koji će vam dobro doći u Adventure modu. Na njemu ćete izvođenjem raznih vazdušnih figura i trikova zaraditi dodatne poene, uporedo ispunjavajuci misiju, kako bi poboljšali ocene na kraju misije.

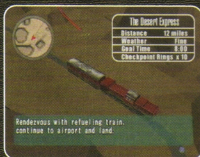
Misije će vas totalno oduševiti obimom i količinom zadataka, da će vas baciti na pod umornog i iscrpljenog, kao da ste se sami borili protiv uragana ili oluje praćene munjama, gromovima i zastrašujućim zvučnim i vizuelnim efektima.

Kontrole će vam biti otežane u odnosu na vreme i uslove u kojima letite, tako da će vas vetar tumbati i okretati, sneg će se "vatati" za krila, a stjuardesa će uzimati petominutne pauze, kako bi vas spopadala po kokpitu!

Za vaše letačke potrebe, na raspolaganju vam stoji desetak mašina, koje će svojim karakteristikama olakšati neke misije, pa je pored fantastičnih letačkih sposobnosti neophodno napraviti pravi izbor ili ništa od ispunjenja misije. Još možete i da podešavate pojedine delove kao što su krila i propeler, kako bi od sebe dali maksimum i olakšali sebi propast, pad sa neba u rebra, totalnu katastrofu i neuspeh na misiji.

Grafika je pristojno urađena, sa nekim negativnim aspektima, padom FPS-a, teksturama koje tu i tamo iritiraju, ali pošto se ni knjizi ne sudi po koricama, nemojte biti prestrogi, već probajte igru i sami ocenite da li zadovoljava vaše igračke kriterijume. I pored ovoga, igru krasi dobar dizajn nivoa, sa impozantnim strukturama i građevinama, a mogu vam obećati i najbolje efekte elementarnih nepogoda, do sada viđene na konzoli. Odlična muzika i zvučni efekti prate radnju fabule, tako da će vam utisak sporog kretanja narušiti muzika, koja vas neprestano drži na ivici (čega, pitam se). Atmosfera je odlična, igrivost fenomenalna zbog pomenutih mogućnosti, pa zbog toga nemojte čekati da vam neko preporuči ovu igru, već ga preduhitrite i preporučite je vi njemu. I Grunf je sam rekao "Tko leti-vrijedi, tko vrijedi-leti, tko ne vrijedi-ne leti".





Zahvaljujemo se ***CD klubu SHINE*** ***(Tel. 011/3284-256)*** *na ustupljenom hardware-u i software-u.*



Ime:	Sky Odyssey
Izdavač:	Activision
Sistem:	NTSC
Žanr:	Simulacija

PlayStation 2



Gradimir Joksimović

Sacrifice



S vremena na vreme, kao po nekom pravilu, pojavi se igra koja svojim kvalitetom ne samo da donese osveženje, već nam potpuno promeni gledište prema određenom žanru. Zamislite sada žanrovski najraznovrsniju igru koju ste ikada videli, sa sjajno uklopljenim elementima i posve neobičnom atmosferom. Fantazija, akcija i strategija su u novoj igri Shiny Entertainmenta spojeni tako da grade čitav univerzum neverovatne dubine, u kome ćete provesti mnoge sate zabave.

Sacrifice nije ni malo lako opisati nekome ko ga nije video na monitoru. Približno bi se mogao označiti kao kombinacija strategijske igre u realnom vremenu (RTS), akcije i RPG-a. Pogled na zbivanja u igri je iz trećeg lica, što je neuobičajeno za ovakve igre. Kamera je postavljena iza glavnog junaka, može se okretati oko njegove glave i zumirati po želji.

Lik kojim upravljate je čarobnjak koji u jedno vreme igra ulogu proizvođača jedinica, sakupljača resursa i istraživačke jedinice (svi standardni RTS elementi spojeni su u jednom liku). Resursi su dvojaki i dolaze u formi duša (Souls) i mane (Mana). Broj duša je ograničen, pa se morate truditi da ih što više sakupite, i to pre nego što protivnik učini isto. Duše konvertujete svojim magijama i potom koristite za "kupovinu" različitih kreatura, koje imaju određenu vrednost duše i mane, zavisno od snage i sposobnosti. Za izvođenje čarolija pak neophodna je mana, koju za vas sakupljaju strukture po





imenu Manalithi. Broj kreatura ("jedinica") kojima upravljate u jedno vreme zavisiće od količine duša koje držite pod kontrolom. Da biste proširili svoju armiju, moraćete da obezbedite tzv. Sac doktore koji vraćaju duše u tela poginulih protivnika, koje potom žrtvujete svom altaru. Verovatno ste već zaključili da Sacrifice ni u kom slučaju nije obična RTS igra, niti da se igra na klasičan način. Zato preporučujemo da neko vreme provedete uz tutorijal i postepeno se priviknete na specifično izvođenje.

Magije su u ovom bizarnom svetu od vitalnog značaja. One su grupisane u tri kategorije. Najpre, tu su tzv. Creature Spells, vradžbine kojima upravljate živuljkama koje se pojavljuju u najrazličitijim, uglavnom groteskním oblicima. Neke od tih karakondžulica ne samo da izgledaju kao greška prirode, nego i same mogu da izvode čarolije (kada ih "lepo zamolite", naravno). Kreature možete organizovati u veći broj formacija koje ćete morati da naučite (formacije se aktiviraju iz menija koji se otvara pritiskom na desno dugme miša).

Drugu grupu magija čine one koje imaju direktan uticaj na vas i okolinu, tj. napadačku ili isceliteljsku funkciju. Na višim nivoima ćete steći čarolije neverovatne snage, kojima ćete eliminisati po desetak protivnika u jednom dahu (zamislite samo kako izgleda podići zemlju i izazvati erupciju užarene lave). Pritom morate voditi računa da se i sami ne povredite. Neke od ovih magija su, u skladu s reputacijom koju Shiny uživa, toliko komične da će vas nasmejati do suza. Recimo, dobićete čini kojima ćete lansirati kravu nebu pod oblake (igrali ste Earthworm Jim?), da bi sirota životinja pri doskoku izazvala pravi šok-talas, kojim eleminišete protivnika. Treća grupa magija služi za izgradnju jedinica (Manalithi, teleporti, pomoćne kreature itd.).

Ako se pitate kako ste se uopšte našli u takvom svetu, uvodna priča pruža objašnjenje. Lutajući svemirom, čarobnjak se obreo u svetu sačinjenom od pet ostrva koja plutaju u moru Ništavila.

Svakim ostrvom vlada jedan bog: Persephone je boginja života i pravde, Chamel bog ubijanja, Jones vlada zemljom, Stratos vazduhom, dok Pyro slovi za boga vatre i uništenja. Vi možete sklopiti savez s bilo kojim od njih, a za uzvrat ćete dobi



PC CD-ROM

Ime: Sacrifice
Izdavač: Shiny Entertainment
Sistem: Windows
Žanr: RGB

Minimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PII 500, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB
Multiplayer: Internet Lan

određene magije. Problem je u tome što bogovi ne veruju jedan drugom, jer će prema predskazanju propast sveta krenuti od jednog od njih. Na početku svakog nivoa moći ćete da birate čije ćete interese zastupati, a čim steknete poverenje boga koga ste izabrali, on će vam predočiti zadatak. Postoji po devet misija za svakog boga, plus po jedan završni nivo. Tako, igru možete preći radeći samo za jednog boga ili bukvalno za svakog (zato i kada budete igrali iznova, uvek možete birati drugačiju putanju). Međutim, biće situacija kada će vam neki bog dati ultimatum. Recimo, kada igrate kao Persephonin avatar, Chamel će vam nabaciti "prijateljsko" upozorenje da će vam ukinuti pomoć, ako nastavite da radite za njegovu suparnicu.

Na svakom nivou dobijaćete različite zadatke. Najčešće ćete morati da se borite s protivničkim avatarom koga treba uništiti prinošenjem žrtve. Druge misije od vas traže da pronađete i uništite neke kreature ili građevine ili pak da se dokopate neke vitalne informacije. Režim za više igrača je zabavan i sastoji se iz nekoliko različitih varijanti igre (brzo ubijanje kreatura i sakupljanje mana, uništenje avatara i drugo). Smeta jedino to što se mogu igrati samo četiri igrača.

Verovatno najveći kvalitet Sacrificea je božanstvena grafika. Svetovi kojim se krećete su fantastično teksturirani i prekriveni su glatkim kotrljajućim stenama, visokim planinama i prostranim dolinama, živopisnim selima, vetrenjačama i drugim objektima. Zahvaljujući naprednom engineu, kvalitet prikaza se u toku igre automatski prilagođava broju aktivnih objekata, čime je isključena svaka mogućnost pojave bilo kakvih usporenja i "seckanja" (jedino što ćete možda primetiti su modifikacije broja poligona, a i to je malo verovatno s obzirom na izrazitu brzinu izvođenja).

Detaljima je posevećena posebna pažnja, kako po pitanju pozadinskih elemenata, tako i u dizajnu likova. Animacije su duhovite i vrlo živahne, mada se ponekad čini da likovi klizaju po podlozi, umesto da hodaju. Magije su izvedene spektakularno: vatreni projektili koji paraju nebo, tornado što podiže u visine sve pred sobom itd. Muzika i zvučni efekti su takođe vrhunskog kvaliteta, posebno govorne sekvence (recimo, Tim Curry je pozajmio glas Stratosu).

Sacrifice, međutim, nije igra bez mana. Pridiku najviše zaslužuje strategijska komponenta. Svoje trupe nikada ne smete slati suviše daleko, jer će sigurno poginuti. S druge strane, ne možete ih voditi baš uvek sa sobom u svaku bitku. Ako ih ostavite da vode brigu o sebi, shvatićete da je AI rutina u kategoriji između infantilne i imbecilne - neke jedinice (prevashodno trolovi) proganjaće protivnike bez milosti i redovno uleteti u zamku, dok će druge stoički trpeti udarce, ne trudeći se previše da uzvrate. Dalje, pogled iz trećeg lica ne može se nazvati idelanom perspektivom za RTS igru, jer ne obezbeđuje potrebnu preglednost bojnog polja i fleksibilnost komandovanja. Izvođenje je u nekim momentima prebrzo, pa možete imati poteškoća da se organizujete tokom borbe. Često ćete morati da pauzirate akciju da biste raspodelili zaduženja, što kvari fluidnost radnje. Bilo kako bilo, Sacrifice spada u red igara koje treba uvrstiti u zbirku najuspešnijih multižanrovskih programa.





*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** (Tel. 011/627-827) na ustupljenim diskovima.*



HITMAN



Codename 47

Ni posle serije odlaganja i relativno agresivne reklamne kampanje, Eidos nije opravdao visok budžet koji je odvojio za izradu igre Hitman. Od potencijalno veoma dobre akcije, sa svežom idejom i spektakularnom grafikom, nastala je problematična, čak frustrirajuća i neoprostivo kratka saga o ćelavom plaćeniku (koji, uzgred budi rečeno, nije ni izbliza toliko harizmatičan, koliko se to potenciralo u najavama).

Igru počinjete kroz neku vrstu trenažne misije kroz koju vas vodi anemični glas naratora. U njoj ćete naučiti osnove posla, tj. kako treba udaviti, ubosti ili upucati protivnika, kao i osnovne karakteristike po kojima ćete razlikovati dobre od loših momaka (ne možete puniti olovom baš svakog ko vam pretrči preko nišana). Korisne informacije u ovom tutorijalu naći će samo oni koji se nikada ranije nisu oprobali u nekoj 3D pucačini, dok će se ostali propisno dosađivati.



Odmah na početku, Hitman će vas pošteno iznervirati. Čim se budete našli u prvoj opasnijoj situaciji, posegnućete za opcijom za snimanje pozicije i - neprijatno se iznenaditi: igru ne možete snimiti sve dok ne završite misiju, tj. ako zeznete stvar na samom kraju zadatka, moraćete da ga odradite od početka. To posebno nervira kod misija koje morate odigrati po nekoliko puta da biste uopšte shvatili o čemu se radi (recimo, na kraju uvodne misije morate ubiti bolničara, što ćete shvatiti tek kada vas isti "šokira". Naime, nigde nije naznačeno da je cilj pobeći iz bolnice). Doduše, u nekim misijama pozicija se snima automatski (kao da imate dva života, pa kada poginete, misiju nastavljate negde od sredine nivoa, s tim da tada svi protivnici znaju za vaše prisustvo i sve postaje mnogo teže).



Zadatke dobijate od Agencije, koja će vam spremiti niz zanimljivih misija. Nagrada za uspešno obavljen posao je novac, kojim kasnije kupujete oružje za nove zadatke. Scenario nije naročito inteligentno osmišljen, tj. predvidiv je i malo koji obrt vas može iznenaditi. Svoje prljave "posliće" obavljaćete na svim meridijanima: u Hong Kongu, Kolumbiji, Budimpešti, Roterdamu... Zadaci su uvek kratki i jasni. Uvek nekoga treba o'laditi, pratiti neki cilj, pronaći predmet, deaktivirati bombe i šta sve ne.

Okruženja su zaista predivna. Grafika je izuzetna i karakteriše se obiljem svetlih boja, prelepim teksturama i odlično animiranim likovima. Na žalost, da biste dobili prikaz u punom sjaju, trebaće vam izuzetno jaka mašina (sve ispod PII400 računara sa TNT2 ili Voodoo 3 karticama doneće vam više problema nego uživanja).

Kontrolni sistem je iznenađujuće loš. Pretres i razoružavanje leševa je prava avantura kada se na gomili nađe više beživotnih telesa. Tada jedino pomaže sistem menija koji sa pozivaju pritiskom na desno dugme miša, međutim kada se nalazite u žurbi, za takvu operaciju jednostavno nema dovoljno vremena. Kamera je blagi užas - nebrojeno puta ćete izgubiti glavu kada se kamera izgubi između zidova, a vi izgubite orijentaciju i "zaglavite" u pogrešnom položaju. Pogled iz trećeg lica ovde jednostavno ne funkcioniše kako bi trebalo, pa bi daleko bolje bilo da su se programeri držali klasične FPS perspektive (pogled "iz očiju" glavog junaka).

Od novih ideja o kojima se pisalo u propagandnom materijalu treba istaći jedino mogućnost maskiranja, tj. preuzamanja odela sa smaknutih protivnika, što opet nije najsrećnije izvedeno (preobuke nisu ni malo uverljive, a dešavaće se da stražari dignu uzbunu čak i kada ne budete radili ništa sumnjivo). Drugi bitan momenat je potreba za šunjanjem, jer na kraju krajeva, nalazite se u koži plaćenog ubice, kome su diskrecija i oprez apsolutni imperativ. Ne bi bilo na odmet da postoji više situacija u kojima bi igrač imao prilike da demonstrira svoju kreativnost..



Zahvaljujemo se ***CD klubu Extreme Plato (011/185 671)*** *na ustupljenim diskovima.*

PC CD-ROM

Ime: **Hitman**
Izdavač: **Eidos**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Akcija**

Minimalna konfiguracija: **PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 12 MB**
Optimalna konfiguracija: **PII 700, 3D Kartica sa 32 MB**
Multiplayer: **Internet, Lan**

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	3.5	3.5

78%

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Gigantski roboti su u modi; uvek su bili i uvek će biti. Simulacije borbi čeličnih titana najbolje je oslikao Microsoft u svojim igrama iz serijala MechWarrior. Drugi i treći nastavak "navukli" su na hiljade igrača i pretvorili ih u armiju bespomoćnih zavisnika koji su u transu čekali dolazak četvrtog dela. I konačno su ga dočekali...

MechWarrior 4 je pravo ispunjenje sna, istinski napredna igra koja se zaista razlikuje od prethodnika. Pre svega, animacije su uverljivije, a grafika je kudikamo doteranija. Ubačen je i upečatljiv multiplayer element (podrška za simultano igranje do 32 igrača, što je svojevrstan rekord). S druge, negativne strane, okruženja nisu dovoljno uverljiva, a ni misije nisu naročito interesantne niti uzbudljive.

Grafička unapređenja zaslužuju da im se posveti poseban deo u ovom prikazu. Priložene slike će vam pomoći da steknete kakvu-takvu predstavu o veličini i tehničkoj doteranosti novih Mechova - zahvaljujući izrazito detaljnoj izradi, prepoznavaćete ih lako i sa velikih udaljenosti (mada će vam kompjuter uvek ispisati koga ste uhvatili na nišanu). Animacije su još bolje: pokreti su dobro artikulisani, a sada postoji i mogućnost delimičnog oštećenja - otkidanja udova i glava, na primer (viđaćete Mechove bez ruku i nogu koji bauljaju naokolo, ispaljujući nasumično ono što im je ostalo od municije). Osećaj težine ovih grdosija, ako se tako može reći, je izuzetan, pa ćete prosto osetiti masu metalnog čudovišta od sedamdesetak tona (što je izuzetno važan element ukupnog utiska).







Borbene sekvence su grafički izuzetno predstavljene - eksplozije su upečatljive, kao i svetlosni efekti koji prate ispaljivanje teškog naoružanja. Pozadine, tj. ambijent u kome se vode borbe su manje uverljive nego u trećem nastavku, pa nećete imati utisak da se borite u realnom okruženju. Ipak, raznovrsnost pejsaža je impresivna, tako da ćete se boriti u močvarama, na ulicama velegrada, brdima, u pustinji i tundri itd. Jedino nedostaju visinske platforme, na koje biste mogli da naskačete, što bi doprinelo boljem osećaju 3D prostora.

Zvuk je takođe "mešano meso". Na pozitivnoj strani lestvice su fenomenalan topot koraka masivnih kanturina (nešto najupečatljivije što smo čuli za proteklih nekoliko godina) i efekti koji prate ispaljivanje oružja i direktne pogotke. Na minus delu skale su glasovi, čiji je kvalitet ispod uvreženog standarda. Takođe je iratantno što važni podaci koje dobijate putem glasa, obično dolaze u toku žestoke borbe, kada ih ne možete čuti.

Što se same igre tiče, MechWarrior 4 je daleko ispred svog prethodnika. Postoji mnoštvo novih Mechova, od 30-tonskih izviđača do stotonskih grdosija sa arsenalom kojim biste "ispeglali" velegrad za nekoliko sekundi. Međutim, oseća se nedostatak robota srednje veličine, koji bi bili idealni za ispunjenje početnih misija. Operacija za podešavanje ("kastomizaciju") robota je možda najbolji deo igre. Pored obilja opcija za doterivanje, ističe se izuzetno dobro organizovan interfejs. Naoružavanje Mechova je prava pesma - svaki robot ima fiksnu količinu oružja i dodataka koju može da ponese, a na igraču je da ta oružja što pametnije probere i balansira. Ograničenja se odnose na određenu kategoriju oružja (ne na čitav arsenal), što znači da neće biti moguće kombinovati bilo koja oružja na svakom

Minimalna konfiguracija: pII400, 64 MB RAM, 3D kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 700, 128 MB RAM

2 DISKA

Ime: Mechwarrior 4
Izdavač: Microsoft
Sistem: Windows
Žanr: Pucačina

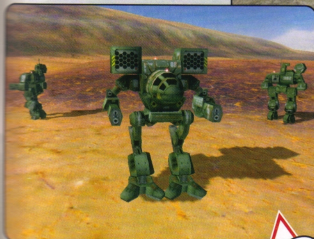
PC CD-ROM



Mechu. Morate voditi računa ne samo o nosivosti, već i o gabaritima robota.

Posle svake misije na raspolaganju ćete imati Mechove i oružja koja su ostala na bojnom polju. To vam nameće potrebu da u toku igre ne uništavate baš sve na šta naiđete (da, biće teško odoleti, ali šta je - tu je). Drugim rečima, treba sačuvati što više vitalnih delova protivničkih Mechova kako biste ih kasnije iskoristili za svoje potrebe (u tom smislu, pogotci u glavu su najbolje rešenje).





Upravljanje Mechovima je nešto jednostavnije nego ranije. Programeri su se odlučili za "arkadniji" pristup izrade, kako bi težište igre ostalo na taktičko-borbenoj komponenti. Za svaku pohvalu je i to što je upravljanje pomoću tastature i miša prijatno koliko i upravljanje džojstikom. Misije su prilično teške, naročito u kasnijem toku igre. AI rutina (model ponašanja protivnika) je toliko usavršena da ćete imati vrlo ozbiljne probleme da neke misije privedete kraju, jer protivnici vešto izbegavaju borbu kada su u kritičnom stanju, pametnije koriste skokove i pozadinske elemente za skrivanje.



Režim za više igrača je fantastičan. U deathmatch i kooperativnim varijantama moći ćete da se igrate sa još trideset igrača. MechWarrior 4 je igra koje se nećete lako odreći. Zato, ne časite časa i pridružite se ogromnoj porodici MechWarrior zaluđenika.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

Zahvaljujemo se ***CD klubu EXIT*** ***(Tel. 011/627-827)*** *na ustupljenim diskovima.*





Galeb

No One Lives Forever

PC CD-ROM

Ime: No one Lives Forever
Izdavač: Monolith
Sistem: Windows
Žanr: Špijunska Simulacija

2 DISKA

Minimalna konfiguracija: PII300, 64 MB RAM, 3D kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 700, 128 MB RAM, 3D kartica sa 32 MB

Kao u filmskoj industriji, i u kompjuterskim igrama špijuni imaju poseban tretman. Toliku popularnost tajnim agentima doneo je, pre svega, lik Jamesa Bonda. U novije vreme često se pominje i lik komičnog špijuna Austina Powersa, čiji su filmovi uneli osveženje u žanr, ne samo putem parodije, već i preko svežih ideja i ambijen-

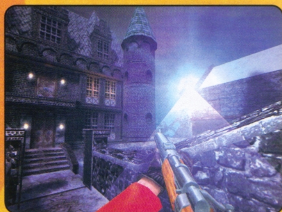


ta šezdesetih u koje se profil špijuna nekako najbolje uklapa. Nešto slično se događa i u igrama o špijunima. Nakon vrlo dobrog uspeha Metal Gear Solida, prave "ozbiljne" špijunske simulacije (ako izuzmemo Thief I/II i Deus Ex, čija je tematika specifična), Monolith je izbacio igru čija se priča više poklapa s motivima iz Austina Powersa, ali ima i jedan zanimljiv obrt - glavni lik je žena.

Cate Archer, atraktivna brineta, najzgodniji je član agencije UNITY. U agenciju je primljena kao bivši lopov, nakon što je odlučila da krene putem dobra i suprotstavi se ludom naučniku čija je ambicija da postane svetski diktator. Međutim, seksistički stav nadređenih uticao je na to da Cate dobija samo lagane i nezanimljive zadatke. No, ubrzo će nesrećni splet okolnosti staviti Archerovu u epicentar dešavanja. Naime, zloglasni Dmitri Volkov zbrisao je pola UNITY ekipe i napravio smrtonosan otrov kojim preti da izazove globalnu katastrofu. Teret spasavanja čovečanstva u potpunosti će spasti na leđa Archerove, koja konačno dobija priliku da dokaže svoje kvalitete.



No, One Lives Forever se sastoji iz 15 nivoa, sa po tri misije na svakom od njih, što je dovoljan garant da ćete imati pune ruke posla. U uvodnoj misiji obezbeđujete američkog ambasadora u Maroku, a na izgled jednostavan zadatak ubrzo će se pretvoriti u zahtevan poduhvat, za čije ispunjenje ćete morati da prikažete veliku umešnost i dovitljivost. Zadaci su raznovrsni: infiltracija u protivnički štab, prikupljanje poverljivih informacija, eliminacija važnih ličnosti, potraga i spasavanja itd. Kao nekadašnji lopov, a sada dobro utrenirani operativac, Archerova ima široku mogućnost izbora načina na koji će rešavati svoje probleme. S jedne strane, ona može posegnuti za bogatim arsenalom ili se pak osloniti na svoje sposobnosti neopaženog prikradanja (to će pozdraviti ljubitelji igre Thief) i mnoge korisne alatke koje su dizajnirane u tajnim laboratorijama agencije UNITY. Za razliku od Thief II, u ovoj igri će samo poneka misija zahtevati od vas da se pritajite i nečujno obavite posao, dok ćete većim delom puta imati potpunu slobodu da raznesete koga god želite (tek da se pucomani ne žale).



Raznovrsnost oružja je za svaku pohvalu. Tu su neizbežna "tridesetosmica", poluautomatski pištolj, mašinka, ofanzivna puška, snajperska puška, bacač granata i samostrel. Osim klasične municije postoje dum-dum meci, kao i meci napunjeni cijanidom kojima ćete čašćavati žilavije protivnike. Da biste svoj posao obavljali što elegantnije, koristićete prigušivač.

Špijuna je teško zamisliti bez ultramodernih dodataka, minijaturnih alatki i maskiranog oružja. Tako i ovde, u skladu sa sveukupnim lucidnim humorom, možete nositi raznovrsne dodatke. Od tako reći standardne špijunske opreme imaćete "provaljivač" šifara i aparat za onesposobljavanje kamera, koji je posebno važan (ka-



mere su prilično nezgodne i za tili čas mogu da podignu čitavu protivničku menažeriju na noge). Od "otkačenih" dodataka treba izdvojiti eksploziv u formi karmina za usne, bočice s gasom za uspavljivanje umesto parfema, kuku za penjanje i dr. Većina dodataka se može upotrebiti na više načina, u zavisnosti od situacije. Recimo, naočare za sunce možete koristiti kao kameru s mogućnošću zumiranja ili kao efikasno sredstvo za otkrivanje mina i skrivenih lasera. Slično tome, eksplozivni karmin se može aktivirati odmah, nakon pet sekundi ili kada se neko nađe u blizini.



Neopaženo kretanje je od krucijalne važnosti i to obično na lokacijama koje vrve od bezbednosnih kamera. Tu morate voditi računa o svakoj sitnici, jer će kao u Thiefu i Deus Exu, čuvari reagovati na različite stimulacije (na primer, ako ostavite tragove u snegu, sva je prilika da će vas uporni tragači "nanjušiti" pre nego što se ponadate). U ovoj igri su čak i psi protiv vas. Srećom, feromonima premazane robot-pudlice skrenuće pažnju četvoronožnih krvoloka taman toliko da se izvučete iz neobranog grožđa.

Nasuprot "šunjačkom" šmeku, No One Lives Forever ima i obilje akcionih sekvenci od kojih će vam zastati dah. U skladu s tim su i egzotične lokacije, poznate iz filmova o Jamesu Bondu - noćni klubovi, bavarski krovovi, prašnjave marokanske ulice, francuski Alpi, Engleska. Posebno uzbudljive su i sekvence u kojima vozite motocikle i motorne sanke. Vrhunac predstavlja uzbudljiv duel u vazduhu, na desetak hiljada metara visine, u kome se trudite da se domognete padobrana i bezbedno doskočite. Sve to je začinjeno dozom sjajnog humora i komičnih dijaloga koji će vas nasmejati (svaki lik u igri ima svoje lične probleme koje će podeliti s vama, ako ga priterate uza zid). Grafika je maestralna, u šta ćete se uveriti samo ako pogledate igru. Interfejs, igrivost, zvuk, težina, režim za više igrača i svi drugi elementi igre su za čistu peticu. Zato je nemojte propustiti.







*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato** **(Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



fear effect



Fear Effect je po anketi dobila najviše glasova, pa smo bacili u problem Simu & Paju da urade rešenje i spase vas muka (mnogi su nas zvali i tražili pomoć). Zahvaljujući njima, vas više neće boleti glava, a za sledeći put vam spremaju Dino Crisis 1, koji je dobio samo par glasova manje od Fear Effect-a. Pišite i dalje, ova rubrika postoji samo radi vas, mi imamo Simu i Paju.

UVOD

Hong Kong, poznato mesto u nekom drugom vremenu. Sve je počelo kad je mlada devojka Wee Ming pobegla od kuće, od svog oca koji je predsednik moćne organizacije. Pravi razlog njenog bekstva je taj, što se njen otac bavio prljavim poslovima. U međuvremenu, Wee Ming je pronašao bivši član te organizacije i sada od njenog oca traži otkup. Otac devojke je ponudio veliku novčanu nagradu onome ko mu vrati ćerku živu i zdravu. Zato na scenu stupa naša junakinja sa dvojicom partnera. Hana, bivša prostitutka, sada plaćeni ubica, Glas, ubica bez premca i Deke koji uživa da ubija.

Igru započinješ u ulozi Hane, ali je zanimljivo to što se u igri više puta menjaju likovi, pa nastupaš kao Glas i Deke.
Fear Effect je veoma napeta igra, puna akcije, krvi i zagonetki. Kraj je malo dramatičan i tužan, ali ga ipak odigraj na oba načina.

Igra počinje tako što Hana i Glas helikopterom sleću na krov Lam građevine, a zatim nastupaš ti u ulozi Hane, glavne junakinje. Potraži prekidač kojim se aktivira lift. Liftom stižeš na viši nivo i prvo ubi dva čuvara, posle čega treba da uzmeš njihovu municiju za pištolj. Produži napred, do metalne rešetke i sa druge strane videćeš još jednog čuvara kog ne možeš da ubiješ pištoljem. Vrati se do prozora i pogledaj unutra, a zatim ispali jedan metak. Kada se prozor razbije uđi unutra i iz ormara pokupi osigurač (fuse), a zatim povuci metalnu polugu. Izađi kroz prozor, popni se merdevinama na krov kućice i aktiviraj ventil.



Tada se vodena para oslobađa i kroz cevi izlazi pravo u lice stražaru, koga nisi mogao da ubiješ pištoljem. Siđi niz druge merdevine i dobićeš ključ (gate key), kojim se otvaraju rešetkasta vrata. Iza njih te očekuju još dva stražara, a kada ih ubiješ, od jednog uzimaš municiju, a od drugog crvenu karticu (red keycard). Nju koristiš da bi otvorio žuta vrata iza kojih te očekuje još jedan stražar. U sobi





evo rešenja!



se nalazi ormar na kome piše broj 67, ali za koji još uvek nemaš odgovarajući ključ, pa zato dođi do monitora i





uključi ga. Pošto si video gde se ključ nalazi, prođi kroz druga vrata i naći ćeš se na drugoj platformi. Tu se nalazi i lift koji još uvek ne može da se pokrene. Ubi dva stražara i od jednog pokupi uzi. Produži do nove platforme sa osiguračima, eliminiši pet stražara i produži do magacina u kome ćeš naći ključ za ormar sa brojem 67. Vrati se do sobe sa monitorima u kojoj je ujedno i ormar, upotrebi ključ i naći



ćeš drugi pištolj i plavu karticu (blue keycard). Ponovo se vrati do magacina i ovog puta siđi stepenicama na niži nivo, ubi dva stražara i u kontrolnu tablu ubaci osigurač. Videćeš da je na platformi sa osigu-



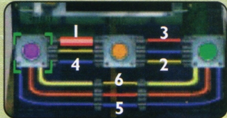
račima od struje izbio strujni udar i pobio sve stražare. Prilikom povratka eliminiši protivnike i pažljivo pređi preko polja koja su elektrificirana, spusti se liftom i iz žutog ormarića pokupi klešta. Zatim kre-



ni desnim putem (na zidu su šematski prikazane žice za bombu, koja je povezana na Jin-a) i dođi do vrata koja otvaraš pomoću plave kartice. Pre ulaska u prosto-



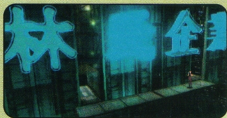
riju obavezno usnimi svoju poziciju (CELLULAR PHONE). U prostoriji se nalaze tri čuvara koja obavezno moraš da pobiješ i Jin. Za njega je prikačen eksploziv C-4, povezan sa tajmerom, pa zato moraš pravilnim redosledom da presečeš žice. Vrati se do šeme koja se nalazi na zidu i videćeš kako se to radi. Na slici je redosled sečenja i kada to pravilno uradiš,



oslobodićeš Jin-a i sa njega skinuti eksploziv. Vrati se do šeme na zidu, pored koje se nalaze jedna vrata. Upotrebi eksploziv da bi ih razvalio, prođi kroz magacin u kome te očekuje još jedan čuvar, pa produži skroz nazad do žutih vrata. Videćeš da je na podu sada podignut poklopac, tako da možeš da se spustiš merdevinama i ko-



načno stigneš na novu lokaciju. Pobi nove čuvare i obrati pažnju na veliku svetleću reklamu pa produži kroz uzan prolaz. Ući



ćeš u novu prostoriju u kojoj te očekuje borba sa BOSS-om. Njega ćeš najlakše ubiti tako što moraš da sačekaš da on isprazni šaržer, pa kada počne da puni oružje iskoristi priliku i onda pucaj u njega. Zatim pokupi uzi i sigurnosni ključ za kontrolnu tablu sa kineskim znacima.



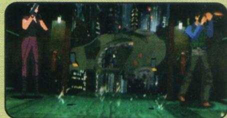
Kada ih pravilno ukucaš, uslediće animacija u kojoj Hana uzima disk, a igru nastavljaš u ulozi Glasa. Kada helikopter uništi platformu otrči do merdevina i brzo se popni na krov kućice (koju će takođe da uništi helikopter) i siđi sa drugim merdevinama. Pronađi metalnu šipku i njome



udari u rezervoar, a potom ispali jedan metak u njega. Kada eksplodira pogledaj na dole. Glasov pad će da privuče stražarevu pažnju, pa će Hana da ga udari. Ponovo nastupaš kao Hana i odmah pronađi stražarev nož, kojim ćeš i da ga ubiješ. Uzmi mitraljez i njime pobi preostale stražare. Kada počneš da se penješ stepenicama ponovo te zarobljavaju i nastavljaš kao Glas. Put te vodi preko cevi za grejanje koje se na trenutak žare. Kre-



ni preko levih, da bi okrenuo ventil, a zatim preko desnih, a kada dođeš do platforme moraćeš da uništiš helikopter. Pucaj u zastavu koja je okačena o žicu, jer će tada da je usisa motor helikoptera. Ponovi to još jednom i uništio si ga. Sada se nalaziš u sobi u kojoj je bio zarobljen Jin i nastavi do mesta gde je Hana eksplozivom razvalila vrata. Kada ubiješ još dva stražara naći ćeš mitraljez. Prođi kroz magacin, usput eliminiši sve čuvare, i produži do žutih vrata, pa se spusti merdevinama kroz otvor na podu. Oslobađaš Hanu i igraš kao ona. Treba da ubiješ mitraljesca u helikopteru i da uskočiš unutra.



Posle toga si u ulozi Glasa i moraš što pre da otrčiš do kraja terase i pronađeš određeno mesto sa koga možeš da uskočiš u helikopter.
Uslediće intro u kojem se pojavljuje i treći partner, Deke. Svo troje se voze autom i pregledaju disk iz koga će saznati sve o Trijadama. U toku razgovora pojaviće se drugi automobil koji će sa puta da ih izgura u reku. To je ujedno i kraj prvog diska.

DISC 2

Svo troje stižu brodićem do sela u udaljenom delu Kine, kojim je gospodarila vojska, a sada demoni. Glas i Deke će videti čudna dešavanja napolju i pozvaće Hanu da i ona to vidi. Kada ona izađe napašće je domoroci kojima vladaju sile mraka. Pošto ih pobiješ idi do burića i uzmi pištolj. Nastavi dalje i odgledaj demo u kome Glas i Deke jure za kidnapovanom devojkom Wee Ming. Po prvi put igru nastavljaš sa Dekeom. Kreni stazom sve do raskrsnice, zatim desno sve do kućice u kojoj te napada vudu domorodac. Kada ga ubiješ napadaju te još tri demona, a zatim odgledaj demo i nastavljaš igru kao Glas. Produži skelom i pažljivo je pretrči, pošto je sva u plamenu, a posle animacije nastavi da igraš kao Hana. Ubi demone, nastavi skelom do raskrsnice i idi putem kojim je otišao Deke. Kod prve kolibe pobi demone, kao i kod druge, kod koje ćeš posle borbe naći ključ. Vrati se do raskrsnice i nastavi levim putem sve do kolibe. Iskoristi ključ da bi ušao u nju. Videćeš leševe i staricu koja će ti objasniti kako je prokletstvo palo na selo i reći da se u selu još uvek nalazi voz, koji čuva vojska. Izađi na zadnja vrata kolibe i pobi vojnike, kreni desno i usput pobi još tri vojnika, a zatim prođi kroz pregrađeni deo, posle čega te jedan vojnik zarobljava. Skini peškir sa sebe da bi skrenuo vojnikovu pažnju. Pojaviće se Deke i ubiće vojnika, a sa njim nastavljaš igru dalje. Obiđi celu prostoriju i eliminiši sve vojnike i uđi u otvoreni vagon, gde te očekuje borba sa novim BOSS-om. Kada ga ubiješ pokupi pušku i izađi iz vagona. Ubi tri vojnika i od jednog ćeš dobiti pristupnu kartu za merdevine. Dođi do kontrolne table u kojoj se nalaze tri sistema za napajanje i dva osigurača.

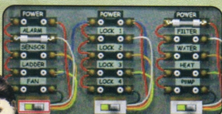






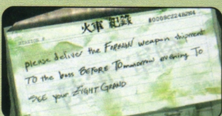






Prvo isključi napon na sva tri prekidača. Zatim oba osigurača prebaci u srednji sistem, prvi osigurač ispod oznake **POWER**, a drugi ispod oznake **LOCK 3**. Aktiviraj prekidač za napajanje ispod srednjeg sistema. Sada su merdevine samo otključane. (Videćeš animaciju na trenutak).

Isključi srednji sistem, i oba osigurača prebaci u prvi sistem ispod oznaka **LADDER** i **POWER**. Tek sada se spuštaju merdevine, tako da možeš da se popneš na čeličnu konstrukciju. Moraš da hodaš veoma pažljivo da ne bi pao sa nje. Obiđi konstrukciju i uništi sve protivnike i tada odgledaj demo u kome Glas razgovara sa Wee Ming, a ona zatim beži. Pobi sve demone, a zatim igru nastavi kao Hana koja se nalazi pored voza. Vrati se nazad do pristaništa i obiđi sve kolibe. Usput pobi sve protivnike i uzmi ključ, pa se vrati do voza i produži do novih koliba. Ključem otvori i levu i desnu kolibu, pobi protivnike i uzmi nov ključ od voza. Njime ćeš da otvoriš mašinsko postrojenje, a pored njega se nalazi kontrolna tabla u koju moraš da ukucaš lozinku da bi pokrenuo voz. Lozinka je ispisana na pismu pored table. Na pismu se nalazi serijski broj u gornjem desnom uglu i ukucava se u nazad. Kada se voz pokrene igru nastavljaš kao Deke i moraš da ubiješ vojnike. Zatim se pojavljuje Glas i kaže ti da je most srušen. Počni da trčiš u suprotnom smeru od smera kretanja voza. Odgledaj demo i igru nastavi kao Glas. Pređi preko vagona do drugog dela pruge i dođi do proplanka gde te očekuju vojnici. Kada ih pobiješ pokupi municiju i ključ od kamiona. Ključem ćeš pokrenuti kamion i pojaviće se Wee Ming i zatražiti da je odvezeš kod Madame Chen. Tu je i kraj ovog diska.


火車 記錄 80009C2248264

please deliver the FOREIGN weapon shipment TO the boss BEFORE Tomorrow evening To SEE your EIGHT GRAND

●	4	N	2	B
●	4	2	2	C
●	8	0	0	0



DISC 3

Sada si zarobljen u ostavi i moraš da pronađeš ulje i vazu. Prvo polomi vazu da bi privukao stražarevu pažnju, zatim prospi ulje na kockastu rešetku i navuci stražara da pređe preko nje. On će da se oklizne, a ti uzmi pištolj i izađi napolje, pa ubi još jednog stražara i odgledaj demo. Igru nastavi kao Deke i naći ćeš se na krovu zgrade. Treba da pređeš preko stakla koja su napukla. Budi oprezan, jer možeš da propadneš kroz njih. Kada pređeš preko i stigneš na drugu stranu uđi kroz prozor i igru nastavi sa Glasom. Šunjaj se kroz kuhinju, da te ne bi primetili kuvari sve dok ne stigneš do crvenog prekidača, aktiviraj ga i uključiće se protivpožarni sistem. Pobi čuvare i pokupi pumparicu, a zatim obiđi restoran i eliminiši ostale čuvare. Izađi iz restorana i pozovi Hanu









da uđe unutra, pa nastavi igru sa njom. Uđi u sobu za presvlačenje i presvuci se pored paravana. Od ovog trenutka čuvari više ne obraćaju pažnju na tebe



pa zato možeš slobodno da se krećeš. Dođi do metalnih vrata sa uskim prozorčetom. Kada se popneš stepenicama čuvar će da ti naredi da se vratiš na posao. Obiđi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi televizor srešćeš se sa Deke-om.



Pobi sve čuvare, obiđi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi zeleni krevet pokupi novčić. Pronađi i sobu u kojoj se nalazi



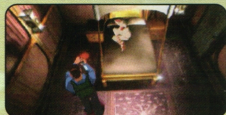
ormarić (muzička kutija) i u njega ubaci novčić, pojaviće se lutka koju moraš da isprogramiraš pravilnim pokretima. Vrati se do sobe u kojoj se nalazi televizor. Na njemu se nalaze pravilni pokreti devojke koja pleše. Upamti ih i vrati se do muzičke kutije. Ukucaj ih sledećim redosledom, a posle toga će da se otvore tajna



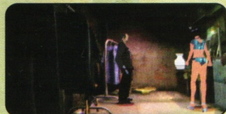
vrata. Eliminiši sve protivnike, obiđi sve prostorije i u jednoj od njih naći ćeš ključ od lifta. Iskoristi ga i siđi liftom do radionice u kojoj ćeš naći viljuškasti ključ. Siđi stepenicama do kotlarnice i viljuškastim ključem zaustavi vodenu paru. U istoj prostoriji



naći ćeš ključ od sobe Madame Chen. Vrati se do njene sobe, pobi čuvare i odgledaj demo posle kojeg nastavljaš u ulozi Glasa. Pobi čuvare i idi do metalnih vrata sa malim prozorčetom. Kada se popneš pobi stražare i pokupi Lounge Key. Njime otvori plava vrata i uđi na prva vrata sa leve strane. Sledi borba sa novim BOSS-om, koji se krije ispod kreveta. Kada ga ubiješ vidi demo u kojem Glasu od-



secaju ruku, a potom nastavi kao Hana. Uđi u sobu sa garderobom (u sobi se nalazi ventilator) i pronađi belu vazu. Idi u



sobu u kojoj se nalazi zeleni krevet, ubi stražara, pokupi ključ od plavih vrata i prođi kroz njih. Odgledaj demo i idi do fontane da bi uzeo buket cveća. U po-



vratku pobi stražare i pokupi ključ od kancelarije, pa uđi u nju. Dođi do lifta i idi njime na viši nivo. Iz sobe koja se nalazi preko puta Madam Chenine, uzmi crnu vazu, pa se vrati ispred njene. Videćeš dva stuba. Na levom postavi belu vazu, a na desnom crnu vazu. Potvrdi pritiskom na taster (X). U belu vazu postavi cvet **Sunflower** i po-



tvrdi pritiskom na taster (X). U crnu vazu postavi cvet **Calla Lily** i potvrdi pritiskom na taster (X). Moraš obavezno da radiš na ovaj način, u protivnom nećeš moći da otvoriš vrata. Sledi animacija u kojoj Deke gine. Kreni do sobe za presvlačenje, pobi protivnike i dobićeš ključ od hladnjače. Presvuci se i uđi u hlad-





njaču. Vidi animaciju i kreni u borbu protiv Madam Chen. Ona se ubija na sledeći način. Kada ubiješ demona dobiješ vudu lutku od papira. Uz pomoć lutke neutralizuješ zaštitno polje oko Madam Chen i tako dobijaš na vremenu, da bi pucao u nju. Ponovi tri puta i odgledaj demo.



DISC 4

Sledi animacija u kojoj Wee Ming nestaje u vodi, a ti se nalaziš na kamenoj ploči koja je okružena vodom. Obavezno usnimi svoju poziciju. Na čvrsto tlo se prelazi preko kamenih ploča, koje se povremeno pojavljuju i nestaju. Zapamti redosled i pređi preko njih. Doći ćeš do mesta gde se nalaze tri kućice. Obiđi kućice, pobi duhove od kojih ćeš da dobiješ papirnu municiju, papirno oružje...



Sve što budeš dobio, od papira je. Materijalizovaćeš tako što ćeš spaljivati u vatri oko koje se nalazi zelenkasti dim (lomače i baklje).

Kreni desnim putem do raskrsnice (videćeš dve upaljene i jednu neupaljenu ba-



klju), nastavi levo, pobi duhove i od jednog ćeš dobiti papirnu kapiju (paper gate). Vrati se do kućica, prođi pored njih i nastavi do gomile granja u koju će da uda-

ri munja i upali je. U vatru ubaci papirnu kapiju i odgledaj demo u kome ćeš videti crvena vrata koja su se upalila. Pri povratku pobi sve duhove, idi do raskrsnice i skreni levo da bi ušao kroz vrata koja su izgorela. U prostoriji se nalazi Madam Chen koja je vezana lancima i posle raz-



govora ti daje lutku. Sada se vrati do raskrsnice i skreni desnim putem sve do prostorije koja se nalazi u steni. U sobi se nalazi veliki broj lutki i devojčica kojoj



moraš da daš lutku dobijenu od Madam Chen. Posle toga dođi do stočića i aktiviraj mehanizam sa pticama. Njega ćeš rešiti na sledeći način:



1) jednom desno (X), jednom levo (X), videćeš da je devojčica izrasla u devojku.
2) pet puta desno (X), dva desno (X), pet puta desno (X), sada je devojka izrasla u ženu!
3) dva puta desno (X), jednom desno (X), žena je izrasla u staricu!
4) Pet puta desno (X), pet puta desno (X), jednom desno (X), jednom desno (X), starica se pretvorila u leš koji padne i iz njegove glave ispada kameni svitak (stone scroll). Uzmi ga i vrati se ponovo do Madam Chen, a kada još daš, za uzvrat dobijaš granu (tree branch). Ona se oslobađa u obliku tri duha koje treba da ubiješ. Vrati se do vatre i u njoj zapali granu. Upaljenom granom popali sve tri baklje koje do sada nisu gorele. Jedna se nalazi u blizini vatre, druga kod tri kućice, a treća je kod raskrsnice. Tada će da se otvore bela vrata na kojima su nacrtane tri ba-

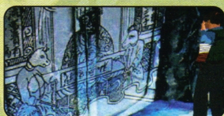


klje. Ulaskom u prostoriju srešćeš se sa Tronom - gospodarom pakla. Posle animacije, od jednog sluge dobićeš polovinu okamenjenog drveta (stone tree half). Po završetku demoa uništi duhove i pokupi ključ od papira (paper gate key), koji treba da ubaciš u vatru. Posle toga on se materijalizovao i nalazi se u prvoj kućici. Sada kreni pored kućice u steni, dođi do crvenih vrata i iskoristi ključ. Igru nastavljaš



kao Glas na novoj lokaciji. Dođi do raskrsnice i idi do vrata sa natpisom, prođi





kroz njih, pobi duhove i prođi kroz sledeća vrata. Tu će da te napadne novi protivnik, nalik psu. Ubi ga, prođi kroz sledeća vrata iza kojih ćeš naći mesečev ključ (moon key) i papirnu pušku. Vrati se do raskrsnice, produži do drugih vrata i upotrebi mesečev ključ. Stigao si do nove raskrsnice, kreni levo, pobi duhove i dođi do Zmaja Vatre. Dođi do rupe i spusti se

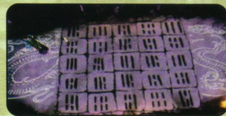


dole i ubi dva psa. Videćeš Zmajeve Neba i Zemlje, a između njih ćeš naći sunčev ključ (sun key). Vrati se do raskrsnice, upotrebi ključ i uđi unutra. Ubi dva duha i videćeš Zmaja planine i papirnu pušku. Dođi do mesta gde si našao sunčev ključ i popni se puzavicom na viši nivo. Dođi do



mesta gde su polomljene ploče na podu, pobi duhove i videćeš i Zmaja Vode. Siđi u novu rupu uz pomoć puzavica i videćeš ogledalo.
U ogledalu ćeš videti redosled simbola Zmajeva, koji ćeš da iskoristiš da bi prešao preko kamenih ploča koje propadaju.



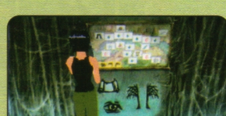




Redosled je sledeći: Planina, Nebo, Voda, Voda, Zemlja, Voda, Vatra, Nebo, Zemlja.
Ispod svakog od navedenih pet Zmajeva nalaze se simboli.
Kada pređeš na drugu stranu, naći ćeš kameni mač, a onda se vrati do prve raskrsnice (kod zmaja kod koga do sada nisi mogao ništa da uradiš). Na njemu upotrebi mač, a onda će da se pojavi tajni prolaz. Nastavi tunelom do podzemnog jezera, gde te čeka borba sa bivšim partnerom Deke-om, koji je sada u službi Gospodara pakla. Obrati pažnju na redosled kocki koje Deke potapa. U momentu kada on izroni iz vode pucaj u njega. Kada ga ubiješ dobićeš kameno oko, vidi demo i igru nastavi kao Hana.
Kreni putem do drugog Trona, pobi monstrume i uzmi drugu polovinu okamenjenog drveta i ručicu (krank). Vrati se do bunara i ručicom izvuci kofu u kojoj se



nalazi kameno oko. Uslediće animacija u kojoj Glasa ponovo zarobljavaju, a Wee





Ming odvode horde zla. Dođi do table sa slikama. Rešićeš je tako što ćeš na mapi da spojiš simbole sa mestima na kojim si ih našao.



DISC 2

Odmah usnimi poziciju da bi igru završio i sa Hanom i sa Glasom!!!

Hana će se naći u sobi sa kineskim simbolima. U uglu prostorije videćeš nešto na-



lik roštilju na kome su ispisani simboli oka, drveta i svitka.

Unutra ubaci papirnu lutku, upaliće se vatra i aktiviraće tri prekidača. Na zidu pronađi prekidač u koji ćeš da ubaciš oko. Na podu se nalaze tri prekidača od kojih se koriste dva. U njih ubaci kameni svitak i drvo. Odgledaj demo posle koga dobijaš šansu da igru završiš kao Hana ili kao Glas. Ako igraš kao Glas moraš da ubiješ Hanu kao i Wee Ming. Kao Glas boriš se protiv Wee Ming. Ubićeš je tako što stojiš na-



spram nje i pucaš u nju. Ako igraš kao Hana, BOSS-a ćeš ubiti tako što ćeš spaljivati papirni novac četiri puta. Novac dobijaš od duhova koji štite BOSS-a.





CAKE I TRIKOVI

Ako ti igra predstavlja veliki problem, evo nekoliko trikova da bi je lakše završio:

uđi u opcije i izaberi Credits, a zatim pritisni:

L1, △, gore, dole, ○, ○, △, □, desno, □. - NEOGRANIČENA ENERGIJA.

L1, △, gore, dole, ○, ○, △, □, dole, R1. - UBISTVO JEDNIM METKOM BILO KOJIM ORUŽJEM.

L1, △, gore, dole, ○, ○, △, □, levo, △. - BESKONAČNO MUNICIJE.

L1, △, gore, dole, ○, ○, dole, dole, dole, dole, gore. - REŠENJE PUZLI



PSX na PC

Majstor Raša



Na samom početku upozorenje:
Ako ne posedujete univerzalni instrument i ne znate sa koje strane se drži lemilica, ovaj članak sigurno nije za vas i slobodno ga preskočite.

Ukoliko posedujete PC računar, a baš vam SonyPlaystation-ov JoyPad lepo leži u rukama, evo" tvdo-mekog" rešenja, to jest programsko-elektronskog rešenja. Potrebno je da sa Internet adrese http://www.ziplabel.com/dpadpro "skinete" fajl sa oznakom dpadpr50.zip, raspakujete ga u neki direktorijum i po uputstvima instalirate drajver za "tvrdi" deo ovog rešenja, čiji opis za izradu sledi.

Materijal neophodan za izradu ovog adaptera:

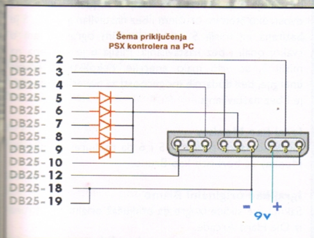


produžni kabl za SonyPlaystation JoyPad - 1 komad
dioda sa oznakom 1N4148 ili slična - 5 komada
"muški" utikač 25SUB-D sa kućištem za ugradnju na kabl - 1 komad
Može, ali i ne mora - videti dalje u tekstu:
univerzalni ispravljač (9Volti-500mA -minimum) - 1 komad
dvožilni dvobojni kabl 2x0,5mm2 - oko pola metra

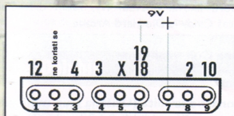
Potreban alat: lemilica, kalaj za lemljenje, univerzalni instrument - AVO metar, makaze ili klešta za sečenje žice, papir i olovka, igla i želja da se upustiš u ovu avanturu!

Na produžnom kablu za SonyPlaystation JoyPad, odseći "muški" utikač. Pažnja!!! Dobro proveri da li odsecaš "muški" utikač ili ženski utičnicu!!! Ogoliti sve žice na oko 5 mm od kraja. Trebalo bi da ih je 8 (ne računajući ogoljenu "masu"), ali ako ih je samo 7 i to je sasvim u redu, ali nećete moći da imate vibraciju na DualShock JoyPad-u. Uzeti papir i olovku i univerzalnim instrumentom ustanoviti koja rupica je povezana sa kojom žicom. Žice su različite boje, pa to zabeležiti na papiru. Igla će pomoći prilikom ovog merenja, tako što se gurne u rupicu na utičnici. Nemojte se zbuniti što ima 9 rupica, a samo 7 ili 8 žica.

Dobro pogledajte sledeću šemu:

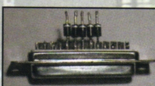


ili brži prikaz u potpunosti iste šeme:



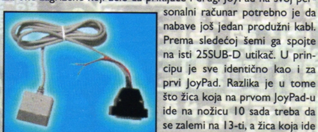
A sad lemilica! Dok se ona zagreva, dobro proučiti koja je koja nožica na 25SUB-D utikaču.
Sledeće slike mogu dosta da pomognu u eventualnoj nedoumici.

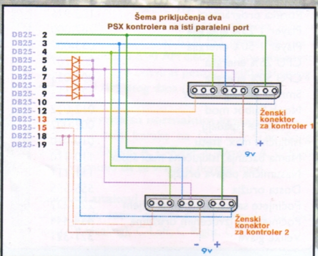




Nožice crvene boje su za prvi, a plave su za (eventualno) drugi JoyPad.
Ako je lemilica ugrejana zalemiti svih 5 dioda kao na sledećoj slici. Diodama su prethodno skraćene žice na oko 5-7mm. Vrlo je važno da crtice na diodama budu orjentisane kao na slici - od utikača, na nožicama 5 ,6, 7, 8 i 9.

A sad, papir pred sebe i obazrivo lemiti odgovarajuće žice na nožice 25SUB-D utikača. Žica koja odgovara rupi broj 5 na ženskoj utičnici za JoyPad se zalemi na srednju diodu, a sa jednom od odsečenih žica sve preostale krajeve kratko spojiti. Ako ste dobro proučili šemu videli ste da je 6. rupica povezana sa nožicama 18 i 19 na 25SUB-D utikaču. Odgovarajuću žicu zalemiti na bilo koju od ove dve nožice, a zatim ih sa malo više kalaja kratko spojiti.
Može, ali i ne mora - to jest samo ako želite DualShock vibraciju. Jedan kraj crvene žice, dvobojnog dvožilnog kabla (onih oko pola metra), zalemiti na žicu koja odgovara rupici 7 na utičnici za JoyPad i izolovati izolir trakom, a crnu na nožice 18 i 19 25SUB-D utikača, gde je već zalemljena žica koja odgovara rupici broj 6 na utičnici za JoyPad. Preostala dva kraja treba da su priključeni na univerzalni ispravljač .
Crvena žica priključena na pozitivni, a crna na negativni kontakt ispravljača. Ispravljač treba da je u stanju da daje struju od minimalno 500 mili ampera i da je podešen na maksimalno 9 volti. Ovo ustanoviti univerzalnim instrumentom.
Preostaje da sve još jednom lepo proverite i upakujete 25SUB-D utikač u odgovarajuće plastično kušićte ...
i ovako bi trebalo da izgleda č(u)edo tehnike koje smo napravili:
Za one zagrižene koji žele da priključe i drugi JoyPad na svoj personalni računar potrebno je da nabave još jedan produžni kabl. Prema sledećoj šemi ga spojte na isti 25SUB-D utikač. U principu je sve identično kao i za prvi JoyPad. Razlika je u tome što žica koja na prvom JoyPad-u ide na nožicu 10 sada treba da se zalemi na 13-ti, a žica koja ide na 12-ti treba da se zalemi na 15-ti kontak 25SUB-D utikača. Malo je osetljivo da se zaleme po dve žice na nožicu 25SUB-D utikača, pa budite pažljivi i strpljivi prilikom lemljenja. Probajte prvo da zalemite dve žice zajedno, pa tek onda na odgovarajuću nožicu 25SUB-D utikač.





I na kraju opet upozorenje:
Za bilo kakva oštećenja, koja eventualno nastanu korišćenjem ovog adaptera, redakcija časopisa ne snosi nikakvu odgovornost. Zato budite vrlo obazrivi ili izradu ovog adaptera prepustite nekom stručnom licu.

drži vodu...



STROGO POV.



Rayman 2: The Great Escape



Klasična Rayman mini-igra

Sakupi preko 90% Lums-ova u igri, zatim završi igru i dobićeš kredite da završiš mini-igru zasnovanu na originalnom Rayman-u.

Mortal Kombat 4



Extra krediti
Na ekranu za izbor nivoa težine pritisnite Gore da bi dobili do pet kredita.

Kombat šifre
unesite jednu od sledeći šifri pre nego što meč počne:

Lik	Broj	Lik	Broj
Dragon	0	MK Logo	1
Ying-Yang	2	Four	3
Question Mark	4	Lightning Bolt	5
Goro	6	Raiden	7
Skull	9	Shao Kahn	8

Rezultati	Kombat šifre
Igrajte kao Reptile	192-234
Borite se protiv Reptile-a	205-205
Isključite bacanje	100-100
Swicharoo	460-460
Borba u mraku	688-422
Borba u tišini	666-666
Randper borba	333-333
Psycho borba	985-125
Explosive borba	050-050
Bez bloka	020-020
Poruka programera 1	987-666
Poruka programera 2	123-926
Player 1 25% energija	707-000
Player 1 50% energija	033-000
CPU 25% energija	000-707
CPU 50% energija	000-033
Smrt iz jednog udarca	123-123
Noob Saibot mod	012-012
Oružja ne ispadaju	002-002
Isključite max. štetu	010-010
Nema bacanja, isključena max šteta	110-110
Nasumična pojava oružja	111-111
Dosta oružja	555-555
Počinjete sa nasumičnim oružjem	222-222
Počinjete sa izvučenim oružjima	444-444
Velike glave	321-321

ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection



Pomozite Ripley sa sredi rugobe

Mod za varanje
U glavnom meniju pritisni O, Levo, Desno, O, Gore, R2. "Cheat" selekcija će se pojaviti u opcijama na ekranu, dozvoljavajući God mod, sva oružja, neograničenu municiju, beskonačan kiseonik, bez eksplozivnih sanduka i izbor nivoa.

Mod za pretragu
U glavnom meniju pritisni □, Gore, Dole, O, Levo, R1. "Research Mode" pojaviće se u opcijama na ekranu.

Dynamite Cop



Još opasniji pandur

Napomena: Ova igra je naslovljena i kao Dynamite Deka 2.

Bonus misije
Uspešno završite misiju 1, 2 i 3 da bi otključali misije 4,5 i 6. Misija 4 je bazirana na misiji 1 sa jednim životom, dvostruko štetnim oružjem i bez nastavljanja. Misija 5 je bazirana na misiji 5 sa vremenskim ograničenjem u svakoj odaji i bez nastavljanja. Misija 6 je bazirana na misiji 3, sa vrlo malo energije, nekoliko povećanja energije, bez dodatnih mogućnosti za povećanje energije i bez nastavljanja.

Igraj kao Monkey
Uspešno završi misiju 4, 5 i 6 da otključaš Monkey-a. Monkey se bori isto kao Bruno.

Igraj kao originalni Bruno
Sakupi sve sličice iz igre da otključaš originalnog Bruna iz Die Hard Arcade.

Igraj kao Cindy
U izboru likova, posvetli Ivy, zatim drži Start da otključaš Cindy iz Die Hard Arcade.

Utišana Gun mini-game
Uspešno završite igru jednom.

Beskonačno kredita (Utišana Gun mini-game)
Uspešno završite misije 1, 2 i 3 bez korišćenja ponavljanja, da bi dobili beskonačno kredita za Utišanu Gun mini-igru.



Driver 2

Drpite auto, izbegnite potere ...

Mod za varanje
Uspešno završi igru da otključaš sva varanja i dve nove staze.

Immunity cheat u Riu
Napravi U-zaokret i idi drugim putem. Skreni u treću ulicu desno, koja će te odvesti do velikog jezera. Odmah nakon jezera je presek puta. Tu skreni levo i nađi zgradu sa garažnim i regularnim vratima. Ova zgrada ima bodljikavu žicu na vrhu ograde. Da bi otvorio vrata moraš otići do velike zgrade koja je sa desne strane, i crne je boje sa belim prozorima. Tu su vrata, odmah sa leve strane ove zgrade, koja je ispred zgrade u koju pokušavaš da uđeš. Pritisni △ na vratima, da otključaš immunity cheat koji te oslobađa prisustva policije. Da pristupiš ovom cheat-u izaberi "Gameplay", zatim "Secrets" na izbornom ekranu.

Skriveni auto u Čikagu
Idi na sever u predeo Wrigleyville i nađi Wrigley Field. Idi na severozapadni kraj parkinga. Parkiraj kola i izađi iz njih. Otiđi do mesta gde piše "Tickets" i pritisni △. Skrivena zona smeštena u jugoistočnom delu parkinga biće otvorena. Vrati se u kola, provozaj se do jugoistočnog dela i vozi kroz novootvorenu kapiju na parkingu. Dođi do rampe, skreni desno i prati putokaz do skrivenog automobila.

Ukradi policijski auto u Čikagu
Idi u Grant Park i obiđi celu lokaciju. Videćeš policijski auto sa strane parka. Izađi iz svog vozila i ukradi policijski auto kao što bi ukrao bilo koje drugo vozilo.

Izbegni policijske potere
Vozi kao da voziš neki od gradskih automobila i policija te neće pratiti sve dok ne udariš neki drugi auto ili u neku zgradu.

Resetuj merač prekršaja
Kada te stigne policijska potera, izađi iz kola i uđi u drugi auto. Merač prekršaja će se vratiti na nulu.

Brže zaustavljanje
Pritisni △ + O.

Uzmi predah
Kad si blizu stolice, pritisni △. Kad tvoj lik sedne, pritisni analognu palicu da promeniš ugao kamere.

Izađi iz automobila u letu
U toku vožnje i u vazduhu, pritisni △ + Gore. Tvoj lik će izaći iz kola, a njegov auto će otići punom brzinom dalje. Pažnja: Ovo ne može da se izvede dok ga policija juri.

Ecco The Dolphin

Pun pause ekran

Pauziraj igru i pritisni X + Y.

Spider-Man

Šifre za čoveka-pauka

Rezultat	Šifra
Venom pobeđen	GVCBF
Venom i Čovek gušter pobeđeni	QVCLF
Laboratorija	G-FGN

Air Force Delta

Bonus avioni, specijalne opcije ...

Specijalne opcije
Uspešno završite svih dvadeset misija u normal modu da otključate "Special" selekciju u meniju opcija. Nove opcije dozvoljavaju beskonačno mnogo raketa i pomeranje HUD displeja.

Bonus avioni
Uspešno završite svih dvadeset misija da pristupite sledećim avionima: Sea Harrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MiG-1.44 MFI.

Ekstra novac
Koristite puške umesto raketa da oborite vazdušnu metu da udvostručite dobitak.

Prolaz kroz objekte
Pauzirajte igru pre nego što vaš avion pogodi objekat. Zatim, pritisnite B + Y da promenite ugao kamere.
Nastavite igru da bi vaš avion prošao kroz objekat.

Legend Of Zelda: Majora's Mask

Gospodarite svojim vremenom

Napomena: Ova igra je poznata i pod naslovom:
Zelda no Densetsu: Majora no Kamen.

Predviđeno vreme dvanaest sati
Odigraj sledeće korake na Ocarini-i: C-Right(2), A(2), C-Down(2) putovanje do sledećeg vremena biće u 6:00. Na primer, ako je trenutno 6:00 PM prvog dana, a ti odsviraš pesmu, stići ćeš u 6:00 AM sledećeg dana (dvanaest sati kasnije). Međutim, ako odsviraš pesmu u 4:00 AM prvog dana, otići ćeš u 6:00 AM istog dana (2 sata kasnije).

Sporije vreme sa normalnim kretanjem
Odigraj sledeće korake na Ocarin-i: (The Song Of Time unazad): C-Down, A, C-Right, C-Down, A, C-Right. Odsviraj pesmu ponovo da se vratiš u normal mod.

Lekoviti znakovi
Uništi znak, zatim odigraj sledeće korake na Ocarin-i (The Song Of Healing): C-Left, C-Right, C-Down.



Medal Of Honor: Underground

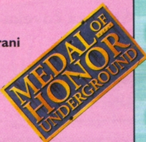


Galerije likova

DreamWorks Interactive lični ekrani
Unesite sledeći kod: "DWIECRANS".

Galerija likova
Unesite sledeći kod: "MOHUEQUIPE".

Cartoon gallery
Unesite sledeći kod: "MOHDESSINS".



Top Gear Rally 2



Bez oštećenja ili neuspeha
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, Gore(2).

100,000 sponsor credits u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, L(2).

Max championship poena u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, C-Gore, Levo, L(2).

Brzinski bazirana odnosna razmera
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, L, Gore, Desno.

Speed warp pogled
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, R, Gore, Desno.

Debeli svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, L, Gore, Desno.

Tanki svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, R, Gore, Desno.

Obrnuti svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, Z, Start, Gore, Dole.

Vulkanska dolina
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, L, Dole.

Odbijanje kola
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, C-Levo, R, Gore, Levo.

Velike gume
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, Dole(2).

Nesigurne gume
Na naslovnom ekranu, pritisnite R, C-Desno, Start, Dole, Z.

Visoka rezolucija
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo(2), Levo, L(2). Napomena: Ova šifra zahteva 4MB RAM ekstenziju.

Obnavljanje energije
U opisnom ekranu igre, pritisnite L, Z, R, L, Start.

San Francisco Rush 2049



Dobra igra - puno trikova

Meni za varanje
U glavnom meniju drži L + R + X i pritisni Y da ti pokaže ("Cheats") izbor trikova u dnu ekrana. Izaberi "Cheats" da uđeš u cheat meni. Zatim, otvori jedan od sledećih kodova da omogućiš određene cheat funkcije:

Sva kola
Posvetli opciju "All cars" u meniju za varanje, zatim pritisni A(2), Y(2), L(2). Drži R + X. Oslobodi tastere, a onda drži L + A.

Nepobedivost
Posvetli "Invincible" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X i pritisni Y, A. Pusti tastere, zatim drži R i pritisni A + X + Y.

Nevidljiva kola
Posvetli "Invisible Car" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X. Pusti tastere, zatim drži R + Y. Oslobodi tastere, zatim pritisni A i drži L + R i pritisni X. Oslobodi tastere, zatim pritisni Y(3).

Super brzina
Posvetli "Super Speed" opciju u meniju za varanje, zatim drži Y + R i pritisni L. Oslobodi tastere, zatim drži A + X. Oslobodi tastere, pa pritisni A(3).

Super gume
Posvetli "Super Tires" opciju u meniju za varanje, zatim drži R i pritisni X(3). Pusti tastere, pa drži L i pritisni A(2), Y.

Kočnice
Posvetli "Brakes" opciju u meniju za varanje, zatim pritisni Y(3) i drži L + R + A + X.

Mod slučajnog izbora oružja
Posvetli "Random Weapons" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + A i pritisni X, Y. Pusti tastere, i drži R + A pa brzo pritisni X, Y.

Razbijački auto
Pokupi 16 zlatnih novčića u modu rasta, da otključaš Razbijački auto (Crusher car).

Panter auto
Pokupi sve zlatne i srebrne novčiće u obe trke i modu za rast, da otkjučaš Panther auto.

Disco staza
Uzmi 100,000 poena u modu rasta (stunt mod), da otključaš Disco stazu.

Teži put
Uzmi 1,000,000 poena u stunt modu da otključaš Teži put (Obstacle Course).

Brzi start
Napomena: Ovaj trik podržava igru podešenu po default-u. Drži L za vreme odbrojavanja pred trke u modu za trku. Pusti L i drži R kada odbrojavanje dođe do "3". Pusti R i drži L kada odbroji "2". Pusti L i drži R dok odbroji "1". Ako uradiš sve tačno, tvoj auto će dobiti brži start.



Duke Nukem: Land Of The Babes



Nevidljivost, nivoi, oružja, municija ...

Izbor nivoa
Na ekranu za varanje, pritisni ○, ×, □(2), ×, □, ○.

Nepobedivost
Na ekranu za varanje pritisni L1,□, ○(2), □, L1, L2.

Sva oružja
Na ekranu za varanje pritisni R2, ×, L1, □, R1, ○, L2.

Neograničena municija
Na ekranu za varanje pritisni L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.

Dvostruko uništenje
Na ekranu za varanje pritisni □(3), ○(3), ×.

Privremena nepobedivost
Na ekranu za varanje pritisni L1(6), R2.

Nevidljivost
Na ekranu za varanje pritisni □, ×, ○, □, ×, ○, □.

Pun ego
Na ekranu za varanje pritisni R1(2), ○(2), L1(2), R2.

Pun oklop
Na ekranu za varanje pritisni L1(2), R1(2), ×(2), ○(2).

Pogled iz prvog lica
Na ekranu za varanje pritisni L2, R1, L1, R2, ○, ×, □.

Duke velike glave
Na ekranu za varanje pritisni □(2), ×, ○(2), ×, □.

Duke male glave
Na ekranu za varanje pritisni □, ×, ○(2), ×, □(2).

Životinje velikih glava
Na ekranu za varanje pritisni ×(2), R1, ×, L1, ×.

Životinje malih glava
Na ekranu za varanje pritisni ×, L1, ×, R1, ×(2).

Šašave FMV sekvence
Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, ○(2), □(2).

Outtake FMV sekvence
Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, □(2), ○(2).



Završne FMV sekvence
Na ekranu za varanje pritisni ○, R2, L1, □, L2, ×, R2.

Otključavanje svih šifara
Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○(4), ×(4), □(4), Select(4).



Star Trek: Invasion



Mod za varanje i tajne misije

Mod za varanje
Na ekranu za izbor misije, pritisni Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, L1 + R1, L2 + R2. Ako pravilno uneseš kod, ekran će zasvetleti.
Sve misije će se otključati i kad pauziraš igru "Cheat Screen" opcija će se pojaviti u dnu menija sa mogućnostima kao što su: "Player Can't Die", "All Weapons", i "One Hit Kills".

Pogledaj kredite
Na ekranu za opis misije pritisni Levo, Desno, Gore, Dole pet puta.

Tajna misija 1A
Uspešno završi misiju 1 za manje od 5 minuta i 2 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 4A
Uspešno završi misiju 4 za manje od 6 minuta i 44 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 5A
Uništi polovinu energije za oranje i upotrebi svoj traktorski zrak u drugoj polovini misije 5.

Tajna misija 5B
Potraži info jedinicu između dva asteroida, blizu slupanog broda u misiji 5 i upotrebi svoj traktor da ga dobaviš.

Tazmanian: Munching Madness



Šifre za nivoe za malog đavolka

Level	Password
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMB PBK TFK DPK

Aero Wings 2: Airstrike



Kako da vozite sve avione

Uspešno završite Indicated mission da biste otključali nove avione:

misija	avion:
T - 4	Fighter Pilot 5
T - 2 -	Fighter Pilot 13



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

HITMAN Codename 47

Tony Hawk's Pro Skater 2



Mod za varanje, novi likovi, modovi ...

Ako pravilno uneseš kod, pauziran ekran će se zatresti.

Mod za varanje
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni X(3), □, △, Gore, Dole, Levo, Gore, □, △, X, △, O, X, △, O. Zatim, odaberi opciju "End Run" u meniju za pauzu. Sve šifre, nivoi, FMV sekvence, McSqueeb, Officer Dick i Spider-Man biće otključani.

Special meter pun do vrha
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni X, △, O(2), Gore, Levo, △, □ da bi uvek imao popunjen Special meter. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu i to pet puta.

Kompletan status
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni X, △, O, □, △, Gore, Dole da povećaš obeležja svog skejtera na 10. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu šest puta.

Turbo mod
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni Dole, □, △, Desno, Gore, O, Dole, □, △, Desno, Gore, O da uvećaš brzinu igre za 25%.

Krvavi mod
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni Desno, Gore, □, △ da promeniš blood mode.

Mod velike glave
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni □, O, Gore, Levo(2), □, Desno, Gore, Levo. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu deset puta.

Test Drive 6



Sva kola, staze, puno para, čekpointi ...

Sva kola
Unesi "DFGY" kao ime.

Sve staze
Unesi "ERERTH" kao ime.

Sve brze staze
Unesi "CVCVBM" kao ime.

Bez brzih staza
Unesi "OCVCVBM" kao ime.

Kratke staze
Unesi "QTFHYF" kao ime.

$6,000,000
Unesi "AKJGQ" kao ime.

Sva takmičenja
Unesi "OPIOP" kao ime.

Bez takmičenja
Unesi "OPOIOP" kao ime.

Isključi čekpointe
Unesi "FFOEMIT" kao ime.

Uključi čekpointe
Unesi "NOEMIT" kao ime.

Prekini Bomber mod
Unesi "RFGTR" kao ime. Zatim, stigni sve takmičare u Parizu, Rimu, New York-u, Hong Kong-u i London-u na stazama policijskih trka.

Hitman: Codename 47



Kodovi za plaćenog ubicu

Pažnja: Potrebno je promeniti jedan fajl, napravite kopiju pre promene. Upotrebite neki teks editor i promenite fajl "hitman.ini" u "hitman" folderu. Dodajte "enableconsole 1" u "enable console" sekciju. Tokom igranja igre, pritisnite ~, zatim unesite neki od sledećih kodova za aktiviranje varanja:

REZULTAT	KOD
Božanski mod	god 1
Neograničena municija	infammo
Svi predmeti	giveall
Nevidljivost	invisible 1

Tomb Raider Chronicles



Kao i uvek za Laru mora da ima sve

Special Features opcija
Uđi u ekran sa inventarom i posvetli "Timex-TMX" selekciju. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + Dole + O i pritisni △. Završi igru i idi u glavni meni da nađeš "Special Features" opciju.

Sva oružja, neograničena municija, prva pomoć
Uđi u ekran sa inventarom i posvetli "Timex-TMX" selekciju. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + Gore i pritisni △. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posvetli "Small Medikit" selekciju. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + Gore i pritisni △.

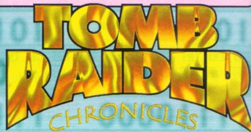
Svi predmeti
Uđi u ekran sa inventarom i posvetli "Timex-TMX" selekciju. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + Dole i pritisni △. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posvetli "Large Medikit" selekciju. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + Dole i pritisni △.

Ruska Baza (Beta verzija)
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju, zatim drži L1 i pritisni X da počneš u Russian Base (Druga priča).

Crno ostrvo (Beta verzija)
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju, zatim drži L2 i pritisni X da započneš na Crnom ostrvu (Treća priča).

Tower Block (Beta verzija)
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju, zatim drži R1 i pritisni X da započneš na Tower Block-u (Četvrta priča).

Pogled FMV sekvenci (Beta verzija)
U glavnom meniju pritisni Select + R2.





DINO CRISIS 2

Dino Crisis 2



Neograničena municija, još dinosaurusa

Neograničena municija
Uspešno završite igru posle pokupljenih svih 11 Dino priča. Pojaviće se EPS Platinum kartica na ekranu za snimanje. Neograničena municija biće upotrebljiva kada odigrate sledeću igru.

Dino Coliseum
Uspešno završite igru da bi otključali Dino Coliseum. Dino Coliseum vam dozvoljava da se borite protiv svih dinosaurusa iz igre u coliseum areni.

Extra Dino Duel dinosaurs
Kupite Rick, Gail i Tank za "Extra Crisis" igre, da otključate novi set dinosaurusa na ekranu za kupovinu karaktera.

Triceratops i Compsagnathus
Kupite sve ostale likove i dinosauruse za Dino Coliseum i Dino Duel da otključate Triceratopsa i Compsa gnathusa u teškom modu.

Kupovina likova
Sledeći likovi i dinosaurusi mogu biti kupljeni za upotrebu u Dino Coliseumu ili Dino Duelu:

Lik	Predviđeni poeni
Rick	100,000
Gail	100,000
Tank	120,000
Oviraptor	150,000
Velociraptor	150,000
Inostrancevia	160,000
Allosaurus	180,000
Tyrannosaurus Rex	150,000
Triceratops	200,000
Compsognathus	250,000



Quake 3: Arena



Varanje, dogovor preko mreže ...

Mod za varanje
Uspešno završite igru na bilo kom nivou težine, da bi otključali mini lavirint igru u VMU. Uspešno završite lavirint igricu, da otključate varanje u meniju za varanje. Da pristupite meniju za varanje pauzirajte igru i izaberite "Settings", skrolujte na dole do ispod "Internet" selekcije i odaberite "Cheats". U zavisnosti od toga na kojoj težini je igra završena, zavisi i koji će cheat da se otključa. Završite igru na raznim težinama, da bi otključali različite cheat-ove.

Kodovi za konzolu
Pažnja: Ovi kodovi zahtevaju tastaturu za Dreamcast. U toku igre pritisnite ~ da vam se pokaže ekran konzole. Zatim ukucajte neku od sledećih komandi:

Rezultat	Kod
Obriši liniju u na konzoli	/clear
Pokaži komande konzole	/help
Pokaži listu igrača	/who
Pošalji poruku svim igračima	/say
Pošalji poruku određenom igraču	/say[1-4]
Pošalji poruku igraču koji te napada	/tell_attacker
Pošalji poruku igraču koga nišaniš	/tell_target
Pošalji poruku tvom timu u tim modu	/say_team

Spyro 3: Year Of The Dragon



Crash Bash demo

Na naslovnom ekranu, drži L1 + R2 i pritisni □.



Igor Simić

Pumpaction blaster



Verovatno ste mislili da ne postoji ništa bolje od igranja Duke-a ili sličnih igara, na Dreamcast-u. Jedina stavka koja vas "malo" može iznervirati jeste ta, da ne nanišanite protivnika kako treba, a on vas zbog toga usmrti. Koliko sam samo puta prokleo "glupavi i spori" joystick ... Da vam ovakve "sitnice" ne bi remetile vrhunsko uživanje, tu je sada Pumpaction blaster. Igrati sa ovim dodatkom je nešto što će vaše uživanje u "revolveraškim" igrama dovesti do maksimuma, jer sada ćete sami nišaniti, pa vam joystick neće biti kriv za preranu smrt. Kretanje je rešeno na najbolji mogući način. Krećete se pomoću kurzora koji se nalaze na dršci PA Blastera (pogledajte sliku). Blaster je moguće koristiti u tri moda: normalan (sami punite), Auto reload (blaster se sam puni) i Auto fire+Auto reload (rafalna paljba+Auto reload), od čega vam preporučujem prvi, jer je najrealniji (ne dozvolite sebi ovakav amaterizam) i pruža vam osećaj da ste Terminator, bar na trenutak. Osim svih ovih pogodnosti, Blaster je moguće koristiti sa Vibration Pack-om, koji će vam bar donekle "dočarati" analogiju. Kvalitet igara za Dreamcast, koji je odavno prevazišao nivo normalnog i naša "ludačka" zagriženost u nameri da pobedimo "mašinu", dovešće vas do toga da i Pumpaction Blaster ima malih nedostataka.
Jedine "mane" Pumpaction Blastera su njegova težina (suviše je lagan da biste imali dobar osećaj) i to što kurzori nisu analogni (što ga jače pritisnete vaš lik se kreće brže), ali poznajući poslovnost Amerikanaca, ni malo me ne bi začudilo da se za par meseci pojavi još jedna verzija Blastera, na kojoj će ovi nedostaci biti ispravljeni i koja će biti bar 20% skuplja. Dotle ćemo biti zadovoljni i sa ovim. Cena ovog dodatka za Dreamcast je 2.400 dinara.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Freestyler board



Postoje igre za PS koje su već postale deo legende, kao što su Tony Hawk i Coolboarders, a vi ste se sigurno zapitali koliko bi dobro bilo igrati ove igre sa dodatkom, koji bi vam omogućio da vaša kreativnost dođe do izražaja. Da biste konačno mogli da uživate u vratolomijama koje izvodite na snow ili skate-boardu, toliko da vas to STVARNO zaboli, potrudili su se Thrustmaster-i.
Ovaj dodatak je veoma simpatično zamišljen i oblikovan je tako da vam omogući izuzetan osećaj realnosti prilikom vožnje. "Daska" je napravljena tako da može da izdrži do 120 kg i kompatibilna je sa Dual Shock kontrolerima. Za lakše upravljanje i snalaženje u menijima, tu je i kontroler koji ima sve osobine kao standardni joypad, ali se koristi jednom rukom. Za sve one kojima je analogija veoma bitna, a i za one koji više vole da se igraju bez nje, na kontroleru postoji switch (analog/digital). Na samoj dasci nalaze se i dva "dugmeta"(ako bi se tako mogla nazvati površina od 20-tak kvadratnih cm) koja se koriste za još bolje i realnije upravljanje. Sjajna ideja!! U prvih par pokušaja biće veoma teško, ali ako vam je igranje jednom rukom suviše komplikovano postoji i slot za ubacivanje standardnog kontrolera u "dasku" (što bih vam najiskrenije preporučio).
Freestyler Board će vas uvesti u svet Snowboardinga i Skate-a na potpuno nov i zanimljiv način. Pokušajte da igrate sa Freestyler Board-om, biće mnogo teže i mnooooogo zanimljivije. Cena ovog dodatka za PSX je 6.000 dinara.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

novi dodaci

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.
NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

MORTAL COMBAT 4 i OPET FF8

✉ Pozdrav!,

Marko Renovčević ovde (prisutan).
Odgovor za Dejana Petrovića iz broja 7 i Nemanju Petrovića iz broja 8
Završite igru kao Shinnok. U izbornom ekranu odaberite ikonu hidden, premestite se na Shinnoka sa sada nevidljivim kursorom i odaberite ga istovremenim pritiskom na tastere blok i trk. U igri za dva igrača, samo jedan može biti Goro, ko prvi uradi gore navedeno. Za lakše biranje Goroa, izaberite hidden tasterom trk i nastavite da ga držite dok se ne premestite na Shinnoka. Sada pritisnite blok, dok još uvek držite trk. Napomena, Goro ima samo jedno odelo i nema oružja, ali može da pokupi oružja koja neko drugi ispusti.
Goro nema, ponavljam NEMA fatality (sigurno, 100%, tačka, provereno, ma verujte mi, molim vas i meni je krivo...)
Za utehu evo spiska njegovih poteza u toku borbe:
Fireball, high punch
Tele stomp, high kick
Ground Shaker Stomp, high kick
Two Hand Swipe, high punch
Big Uppercut, high punch
Lunge Kick, high kick

E, sad o meni. Gde se nalaze i od koga se dobijaju sledeće karte u FF8
- Level 5, između Chimera card i Elastoid card (valjda je to neki pu pu)
- Level 8, iznad Angelo card (valjda Chubby chocobo)
- između mini mog card i Quezacotl card (valjda chicobo)
- Shiva card (znam da je dobijaš od zooma na White seed shipu kad mu daš časopis The girl next door. Ipak, ja taj časopis ne mogu da nađem, a bio sam svuda u timberu i u celom svetu i prešao igru desetak puta, a ipak je nema...)
- Level 9, između Alexander card i Bahamut card (phoenix)
- između Bahamut card i Eden card (doomtrain)
- Level 10, Kiros Irvine.
Daklem tačno 8 (osam) karata. Molio bih svakog ko zna nešto makar o jednoj od njih da mi odgovori. Naravno, s obzirom da imam sve ostale karte rado ću pomoći svakom ko ne zna gde se nalazi neka od onih koje imam. Pozdrav svima u redakciji koji stvaraju najbolji časopis u zemlji, a i šire!
Marko Renovčević, Smederevo

TOMB RAIDER 3

✉ **Zdravo svima,**

Treba mi pomoć sa Tomb Raiderom 3. U trećem nivou (gde Lara vozi motor) stignem do prve kapije koju treba otvoriti. Uspem je otvoriti (uz pomoć šifara iz broja 7), ali ne znam dalje. Trebam otvoriti još jednu kapiju i preskočiti motorom provaliju, tačnije živi pesak ili šta je već, ali ne znam kako je trebam otvoriti. Molim vas, pomagajte!!!! Za kraj bih hteo pohvaliti Milorada Vinceta za šifre Tomb Raider 3 (i njegove drugove, naravno), ali šifra za preskakanje nivoa mi nikad ne uspe.
Zašto?
Dulić Darko, Đurđin

TOMB RAIDER IV

✉ **Zdravo Bonusovci!**

Kako da završim u igrici Tomb Raider IV nivo pod imenom Coastal Ruins Obais. Izašao sam iz trećeg dvorca koga most povezuje sa kopnom preko reke i više ne znam da se snađem. U rešenju lepo piše, idite do katakombi na početku nivoa da biste završili nivo (ali ja sam zaboravio gde beše početak tog nivoa tj. ne znam gde su katakombe).
Unapred zahvalan! Ćao!
Bojan Karabašević, Kruševac

X-FILES

✉ **Poštovana redakcijo**

i svi Bonusovci, ĆAO!
Na igri X files 4 ti CD, zaglavio sam na jednom mestu gde treba da dovedem Moldera u jednu prostoriju gde bi trebalo kao da ga izlečim, pošto je zaražen virusom, ali uvek budem ubijen ili od strane Skali ili Moldera i ne znam šta da radim, pa ako može pomagajte!
Prcić Branko, 24000 Subotica



pomagajte drugovi

ODGOVOR ZA MK 4

✉ Zdravo Bonusovci!

Samo bih želeo da odgovorim Nemanji Petroviću na pitanje pomoću koje šifre može da se izabere GORO u Mortal Kombatu 4. Ovako: "Uspešno završi igru kao Shinok. Odgledaj animaciju. Tada idi na ekran za odabir igrača, izaberi skrivenu ikonu u dnu ekrana (treću po redu) tasterom **L1**. Držeći **L1** pritisni tri puta gore i levo. Pritisni taster **R1**. Tada počni igricu u modu za jednog igrača i borićeš se kao GORO. Voleo bih kada bi mi u zamenu za ovu šifru dali neke fataliti za 'Mortal Kombat 4." Toliko od mene. Ćao!
Andrej Čvoro.
E-mail: bojan11@EUnet.yu

XENOGEARS

✉ **Zdravo drugari,**

pomozite mi da savladam čuvara četvrte anema relikvije na drugom disku igre "Xenogears". Inače, taj deo igre se zove Paradiso, a čuvar je stvor koji je uništio brod u introu igre. P.S. ostanite najbolji.
msgraph2001@yahoo.com

GALERIANS

✉ **Zdravo!**

Imam problema sa igricom GALERIANS na prvom disku. Neznam kako ubiti drugog bosa koji se stvara i nestaje na 3 mesta. Uvek mogu koristiti moći protiv jednog, a ostaloj dvojici ništa ne mogu. Ako neko ima i neku šifru za GALERIANS dobro bi mi dosla, naročito besmrtnost!
novdan@ptt.yu

ISS PRO EVOLUTION

✉ **Zdravo Bonusovci!!!**

želeo bih da saznam šifre za igru ISSpro evolution na Playstation One. Unapred hvala!
Vaš verni čitalac, Nikola Rusković

ISS PRO EVOLUTION

✉ Odgovor za ISS

All Star Team
Pritisnuti gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima. Prethodno nazvati.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam CD-ove za SONY i PC, za bilo koji GAME BOY, walkman ili discman ili TV ili PLAYSTATION.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom
Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!
Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam kertridže za N64
tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.
tel. 064/1420-477

Menjam CD-ove za Play Station
tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC
tel. 011/755-426



top liste

041-20-20-20 prvih 8

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Oktobar	Ime igre	Platforma
01.	Medal Of Honor 2 - Underground	
02.	Tony Hawks Pro Skater 2	
03.	Driver 2	
04.	Baldur's Gate 2	
05.	Dino Crisis 2	
06.	Sacrifice	
07.	Dino Crisis	
08.	Metal Gear Solid	

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.



PlayStation top 10

(Izvor: GameSpot)

Oktobar	Ime igre
01.	Chrono Cross
02.	Tony Hawks Pro Skater 2
03.	Vagrant Story
04.	Madden NFL 2001
05.	Dino Crisis 2
06.	Persona 2: Innocent Sin
07.	Persona 2: Eternal Punishment
08.	Guitar Freaks Append 2nd Mix
09.	Jarrett and Labonte Stock Car Racing
10.	Knockout Kings 2001

Beosoft prvih 10

(Izvor: Brka)

Oktobar	Ime igre	Platforma
01.	Driver 2	
02.	Virtua Tennis	
03.	102 Dalmatians	
04.	007 - The World Is Not Enough	
05.	Medal Of Honor 2 - Underground	
06.	Perfect Dark	
07.	Metropolis Street Racer	
08.	ISS 2000	
09.	Disney Racing	
10.	Spec Ops Ranger Elite	

PC CD-ROM top 10

(Izvor: CD-ROM KLUB EXTREME PLATO 185-671)

Oktobar	Ime igre
01.	Hitman
02.	Gunman
03.	Fifa 2001
04.	Tomb Raider Chronicles
05.	Champ. Manager 00/01
06.	Red Alert 2
07.	Resident Evil 3
08.	Airline Tycoon
09.	City Trader
10.	Mummy



USA prvih 10

(Izvor: Daily Radar)

Oktobar	Ime igre	Platforma
01.	Chrono Cross	
02.	Perfect Dark	
03.	Super Mario DX	
04.	Tony Hawk's Pro Skater 2	
05.	NFL 2K1	
06.	Tony Hawk's Pro Skater 2	
07.	Wario Land 3	
08.	Banjo-Tooie	
09.	Tekken Tag Tournament	
10.	Test Drive Le Mans	



Dreamcast top 10

(Izvor: 100% pouzdan)

Oktobar	Ime igre
01.	Virtua Tennis
02.	SF Rush 2049
03.	Metropolis Street Racer
04.	Jet Grind Radio
05.	The House Of The Dead 2
06.	Silent Scope
07.	Soul calibur
08.	Resident Evil: Code Veronica
09.	Tony Hawks Pro Skater 2
10.	Quake III



Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



Video memorijska kartica



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**